mancover_gameguide_FRA

Guide Officiel

THE WITCHER

– ENHANCED EDITION –



GUIDE OFFICIEL

CDPROJEKT

Table des matières

Introduction

Bienvenue dans le guide officiel du plus grand jeu vidéo polonais de l'histoire.

Nous tenons à remercier toute l'équipe de CD Projekt RED et tout spécialement les concepteurs et les testeurs, ainsi que les pizzerias et fast-foods de Varsovie, sans l'aide desquels il aurait été beaucoup plus difficile de terminer ce document dans les temps.

Si vous avez des questions ou rencontrez des problèmes avec le jeu, veuillez visiter le forum officiel à l'adresse suivante : **http://www.thewitcher.com/forum/**. Si vous trouvez des erreurs ou des imprécisions dans ce guide, merci de nous contacter par e-mail à l'adresse **gameguide@thewitcher.com**.

Les cadres tels que celui-ci contiennent des informations complémentaires, des plaisanteries et des conseils d'ordre général.

Les moments du jeu lors desquels vous devez prendre des décisions dont vont dépendre les événements futurs vous sont indiqués de cette façon.

Vous serez souvent amené à faire des choix au cours du jeu et vous n'en découvrirez les conséquences qu'après un certain temps. Tâchez de rester cohérent, car certains de vos choix influenceront radicalement l'intrigue. Il serait, par exemple, difficile de prendre parti pour les deux camps.

Vous trouverez un paragraphe Soluces à la fin de chaque chapitre. Cette partie révèle l'intrigue en détails. Si vous souhaitez garder le plaisir de la découverte, ne le lisez pas ! Les indications données dans le corps du chapitre sont suffisantes pour terminer le jeu ou trouver la solution à un problème spécifique.

Amusez-vous bien !
Marcin "Finnegan" Batylda
Jan "Jasió" Giemza

Prologue

Lieux principaux du prologue

Kaer Morhen

Kaer Morhen est une forteresse de montagne inaccessible qui fut le quartier général de la guilde des sorceleurs pendant des siècles. Son nom vient de l'elfique : Caer a'Muirehen, qui peut se traduire par "Vieille forteresse marine". Le château a perdu sa splendeur du passé, les remparts et les douves ont subi les outrages du temps et un vent glacial balaye désormais ses immenses couloirs. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'une poignée de sorceleurs, mais jadis, une foule de jeunes gens suivaient un entraînement épuisant dans le célèbre "gantelet" de Kaer Morhen.

Cour



Légende

- (A) Grand porte
- (B) Mannequin d'entraînement
- (C) Terrasse
- (D) Brèche dans les remparts
- (E) Tour en ruine
- (F) Portes de la Haute cour
- (G) Portes de la forteresse
- (H), (I) Chaudrons de siège
- (J) Cloche

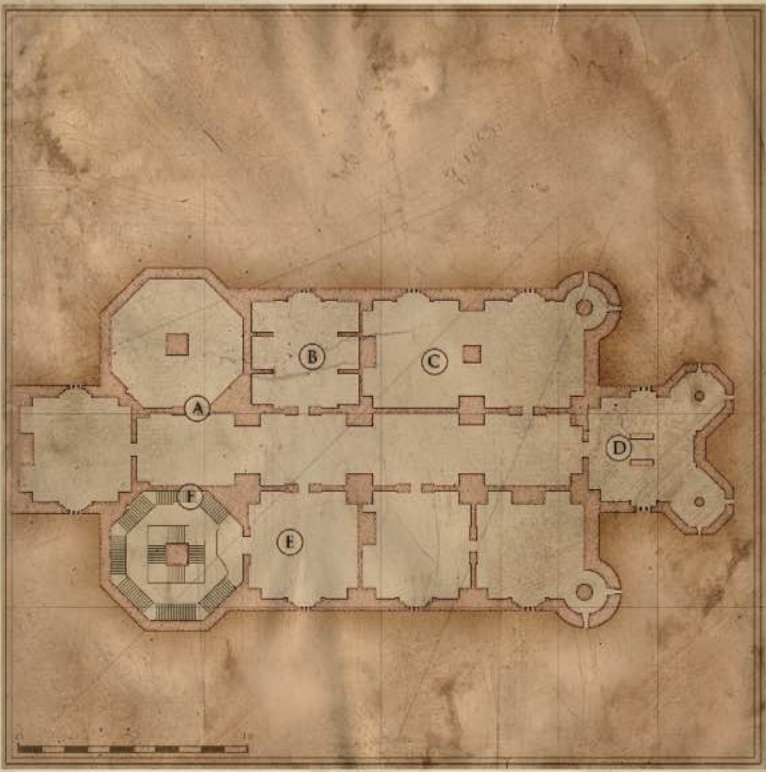
Intérieur – rez-de-chaussée



Légende

- Ⓐ Entrée
- Ⓑ La grande salle
- Ⓒ Cuisine
- Ⓓ Escalier du premier étage
- Ⓔ Escalier du laboratoire
- ① Savolla
- ② Lambert (dans la suite du prologue)
- ③ Vesemir, Eskel et Triss (dans la suite du prologue)

Intérieur – premier étage



Légende

- Ⓐ Entrée
- Ⓑ Bibliothèque
- Ⓒ Salle de réception
- Ⓓ Armurerie
- Ⓔ Escalier de la tour
- Ⓕ Escalier de la chambre de Triss

Quêtes

Tout au long du prologue, des conseils vont s'afficher à des moments clé pour vous expliquer comment vous déplacer, combattre, utiliser des objets et faire progresser votre personnage. Vous aborderez le jeu plus facilement lorsque ces fonctions vous seront familières. Si vous préférez masquer les conseils, cochez la case dans l'une des fenêtres de conseil et cliquez sur OK. Pour relire l'un des conseils précédents, sélectionnez Didacticiel dans la fenêtre du journal. Vous y trouverez des informations.

La défense de Kaer Morhen

Objectif : Vaincre les assaillants.
Récompense Armure, glaive, Livre de l'Hirondelle.

Kaer Morhen est soudainement attaquée par des assaillants inconnus.

1. Prenez le glaive du mannequin d'entraînement Ⓑ et livrez votre première bataille contre les bandits dans la cour. Une fois vos ennemis vaincus, courez vers les décombres retrouver Triss et les sorceleurs. Une fois débarrassé des gravats, suivez-les sur la terrasse Ⓒ.
2. Vous ne pouvez plus fuir. Vous devez vous frayer un chemin jusqu'aux remparts Ⓓ pour entrer dans la cour intérieure par la tour en ruines. Une fois sur place, terrassez tous vos ennemis et ouvrez la porte à l'aide du treuil. Lorsque vous vous battez, pensez à adapter votre style de combat à l'adversaire que vous affrontez.

3. Vous recevez deux élixirs : Hirondelle (accélère la régénération de la Vitalité) et Tonnerre (augmente les dégâts subits par l'adversaire en combat). Ecoutez les instructions de Vesemir, buvez l'élixir Tonnerre et entrez dans la forteresse Ⓖ avec Leo.
4. Gagnez l'entrée du laboratoire Ⓔ.. en affrontant les groupes d'ennemis. Une fois sur place, vos ennemis se protègent avec une barrière magique qui vous bloque à l'intérieur.
5. Leo vous explique comment lancer le Signe d'Aard et l'utilise pour dégager le passage. En plus de projeter et assommer vos adversaires, ce Signe peut vous servir à détruire les murs et autres obstacles qui vous barrent la route. Une fois sorti, vous apprenez qu'il faut défendre deux lieux à la fois.

Vous devez décider si vous restez dans la cour avec Vesemir ou si vous retournez au laboratoire avec Triss et Leo. Ce choix va influencer les événements du prochain chapitre.

Vous restez dans la cour.
Vous allez devoir vous battre coude à coude avec les sorceleurs pour repousser les bandits et l'épouvanteur qui vous attaquent. Avant la bataille, Vesemir vous donne un élixir du Chat-huant qui accélère la régénération d'Endurance et vous permet de lancer des Signes plus souvent.

Le seul moyen de vaincre l'épouvanteur est d'exploiter son point faible : la sensibilité aux bruits forts. Vous devez faire sonner la cloche (J) dans la cour (près de l'entrée de la tour en ruines) puis lancer le Signe d'Aard sur les deux gros chaudrons. Ils vont résonner pendant quelques instants, durant lesquels vous pouvez attaquer le monstre assommé en employant le style puissant. Il vous faudra recommencer plusieurs fois pour terrasser le monstre. Ne vous occupez des bandits que s'ils deviennent trop gênants. Toutefois, si vous parvenez à les tuer rapidement, vos compagnons sorceleurs vous aideront à combattre l'épouvanteur..

Si vous choisissez de combattre l'épouvanteur, la bataille du pont dans le chapitre I (dans la quête Souvenirs enfouis) sera légèrement plus difficile.

Vous retournez au laboratoire.

Avant la bataille, Triss vous donnera peut-être un élixir du Chat-huant qui accélère la régénération d'Endurance et vous permet de lancer des Signes plus souvent. Vous affrontez Savolla (rez-de-chaussée : (1)), un mage à la solde de vos assaillants.

Savolla est un redoutable adversaire, capable de lancer quelques sorts puissants. La bataille se déroule à l'intérieur d'un cercle magique. Toute tentative d'en sortir n'aboutira à rien si ce n'est quelques blessures légères. Vous ne pourrez infliger aucun dommage à Savolla avant d'avoir tué les quatre personnages desquels il draine l'énergie nécessaire pour son sort de protection. Attaquez-les donc en employant le style puissant. Une fois blessé, Savolla commencera à se téléporter à l'intérieur du cercle : c'est à ce moment-là qu'il est le plus vulnérable au Signe d'Aard

6. Quand la bataille est terminée, fouillez la dépouille du mage et courez au laboratoire. Hélas, les assaillants parviennent à s'échapper. Ils dérobent les élixirs secrets des sorceleurs et assassinent Leo.
7. Triss est blessée pendant le combat contre vos assaillants. Vous commencez alors la quête intitulée Elixir pour Triss.

Fin du prologue.

Elixir pour Triss

Début : Conversation avec Vesemir après la mort de Leo.
Objectif : preparare una pozione per Triss Merigold.

La magicienne Triss Merigold a été gravement blessée pendant l'attaque des bandits. Vous devez lui préparer un remède.

1. Parlez à Lambert ② Il vous dira où trouver certains des ingrédients pour préparer l'élixir. Montez au premier étage, prenez le Calcium Equum dans l'armurerie Ⓓ et la Mouette Immaculée dans la salle de réception Ⓒ. Eliminez tous vos adversaires au premier étage. Prenez le temps de fouiller toutes les pièces pour récupérer des objets dans les tiroirs, tonneaux et autres coffres
2. Retournez dans la grande salle et parlez à Vesemir ③ Il vous donnera un autre ingrédient et vous enseignera deux nouveaux talents : Dépeçage et Préparation d'élixirs. Vous recevrez aussi votre équipement de sorceleur : le glaive d'acier du sorceleur, une veste de cuir clouté et le médaillon du sorceleur. Vous obtenez également la formule de l'Oeil d'épouvanteur. Prélevez la griffe et l'oeil sur la carcasse de l'épouvanteur, puis retournez voir Vesemir et préparez l'élixir pour Triss à l'aide de la formule que vous venez d'apprendre (en mode méditation).
3. Apportez l'élixir à la magicienne qui se trouve dans sa chambre. Selon la tournure de la conversation, il est possible que votre relation intime avec Triss se ravive. La magicienne vous donnera également la formule d'un élixir (Chat).
4. Vous assistez à l'enterrement de Leo.

Secrets de sorceleurs

Début : Les secrets ont été volés et Leo est mort. Les sorceleurs partent à la recherche de leurs assaillants et des objets volés.
Objectif : Retrouver les secrets des sorceleurs dérobés à Kaer Morhen.
Récompense : *Les secrets des sorceleurs.*

> Cette quête est particulière : elle se développe à mesure que vous progressez dans le jeu et terminez d'autres quêtes. C'est cette histoire des secrets des sorceleurs qui lie tous les chapitres entre eux et trouve son apogée vers la fin du jeu.

Noble art

Début : Avec Eskel dans le prologue et chez le Gros Fred dans le chapitre I.

Objectif : Gagner les combats à mains nues contre vos futurs adversaires.

Récompense : Variable en fonction du combat.

Parlez à Lambert des différents styles de combat au glaive, puis allez rencontrer Eskel au premier étage de la forteresse. Si le noble art vous intéresse, c'est l'occasion d'en apprendre davantage et d'essayer un round d'entraînement.

Le combat à mains nues est un élément que vous retrouverez plusieurs fois dans le jeu. Familiarisez-vous avec tout de suite, cela vous facilitera les combats futurs. Certains talents facilitent également le combat à mains nues.

Vous devez :

1. Battre Eskel (facultatif)..
2. Battre le Gros Fred (disponible dans le chapitre I).
Récompenses possibles :
Deux bouteilles d'alcool de Zerrikania, cuisse de mouton, pain, fromage ;
Anneau d'or et diamant ;
100 orins.
3. Battre Flageolet (disponible dans le chapitre II).
Récompenses possibles :
Deux bouteilles de liqueur de mandragore ;
Collier en or
150 orins.
4. Battre André Gablodda (disponible dans le chapitre III).
Récompenses possibles :
Météorite rouge, rune Svarog ;
Météorite rouge, rune de la Terre ;
300 orins.
5. Battre le Roc (disponible dans le chapitre IV).
Récompenses possibles :
Météorite jaune,
Rune de la Lune,
500 orins.
6. Battre Zdenek (vous devez gagner deux fois), le Champion Sans-nom du Marais (disponible uniquement dans le chapitre V si vous battez le Roc).
Récompense :
Dent d'un célèbre pugiliste nécessaire dans la quête Ca va piquer un peu.

Chapitre I

Lieux principaux de ce chapitre

Faubourgs

Comme toute grande ville, Wyzima a ses faubourgs. Les maisons des citadins qui n'ont pas les moyens de vivre en ville, ou qui ne supportent pas les relents de caniveaux, s'étendent aux pieds des remparts. Un peu plus loin, les paysans ont bâti leurs chaumières au milieu des champs et des pâturages verdoyants. Hélas, cette période difficile a profondément marqué les faubourgs. De nombreuses maisons sont vides, leurs propriétaires tombés à la guerre, tués par des monstres ou emportés par la peste qui ravage le pays.

L'auberge des faubourgs a été fondée pour subvenir aux besoins des voyageurs et marchands en route pour Wyzima. Son propriétaire l'a encerclée d'une haute palissade. L'auberge ne propose pas un confort de grand luxe, mais c'est un endroit sûr pour passer la nuit et se restaurer. Sa carte propose une vaste sélection d'alcools à ses clients. C'est le lieu de rendez-vous favori des habitants des faubourgs, aussi y trouve-t-on toujours quelqu'un pour discuter, jouer aux dés ou boxer.



Legenda

Ⓐ L'auberge des faubourgs. Vous pouvez y rencontrer un forgeron nain, l'herboriste de Wyzima, l'antiquaire, Leuvaarden, Shani, Kalkstein et Zoltan. C'est ici qu'ont lieu les combats à mains nues.

Ⓑ Maison d'Odo

Ⓒ Maison d'Abigail

Ⓓ – Ⓗ Chapelles du Feu Eternel

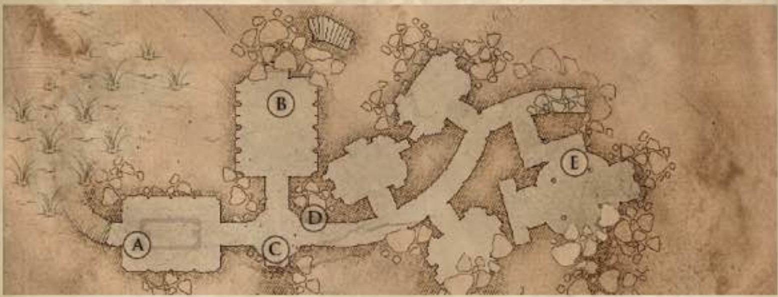
Ⓘ Maison abandonnée

Ⓙ Grotte

Ⓚ Maison de Vesna
Ⓛ L'Eglise du Feu Eternel (près de la maison du révérend)
Ⓜ Grotte sous la ville
Ⓝ Moulin abandonné
Ⓞ Hameau de pêcheurs et maison d'Haren Brogg
Ⓟ] Marchandises
Ⓡ Crypte
① Grand maître de la Chasse
② Révérend
③ Mikoul, au début du chapitre
④ Mikoul, plus tard dans le chapitre

La crypte

Il y a une ancienne crypte dans les faubourgs qui n'a pas servi depuis très longtemps. Les gens ont peur d'y entrer à cause des monstres qui l'infestent. La rumeur prétend qu'il y a un trésor caché dans la crypte. La vérité, c'est que dans le passé, les morts étaient enterrés ici avec de précieux objets. Parfois, les tombes des riches étaient séparées du reste de la crypte par une cloison supplémentaire par crainte des pillages.



Légende

Ⓐ Corps de la jeune femme et fiole en verre.
Ⓑ Cercle du Feu intérieur (vous permet d'apprendre le Signe d'Igni)
Ⓒ Site d'Energie
Ⓓ Gravats bloquant l'entrée de la deuxième partie de la crypte
Ⓔ Ozrell

Quêtes principales

Des monstres et des hommes

Objectif : Terrasser la Bête qui terrorise les faubourgs.

Récompense : L'accès à Wyzima, l'ingrédient alchimique Trace de l'au-delà récupéré sur la carcasse du cerbère.

Le cerbère, que les locaux appellent la Bête, et sa bande de barghests, sèment la terreur dans les faubourgs de Wyzima. A la nuit tombée, les monstres attaquent deux voyageurs en route pour la taverne du carrefour. Un garçon nommé Alvin réussit à leur échapper avant la fermeture de la palissade. Son protecteur est abandonné dehors

1. Un des voyageurs ouvre la porte pour aider la femme à l'extérieur. Quatre barghests s'engouffrent à l'intérieur par la porte. Vous devez les combattre. En les affrontant, prenez garde aux flammes vertes qui bloquent la porte de l'auberge.
2. Une fois que vous avez vaincu les monstres, Alvin psalmodie la mystérieuse prophétie d'Ithlinne. Le médecin Shani, la vieille amie de Geralt, décide s'occuper du garçon. Elle a entendu parler de la Salamandre et elle va parler de vous au révérend, un prêtre du Feu Eternel qui prêche à la chapelle dans les faubourgs.
3. La journée, on peut trouver le révérend devant l'église. La nuit, il dort dans la maison d'à côté. La conversation avec le révérend peut vous apporter quelques renseignements sur Berengar. En échange de votre contribution à l'élimination de la Bête, le révérend promet de vous aider à retrouver la Salamandre (quête Sur la piste de la Salamandre) et à entrer dans la ville.
4. Votre première mission consiste à allumer les feux dans les cinq chapelles du Feu Eternel disséminées sur la carte (Ⓓ, Ⓔ, Ⓕ, Ⓖ, Ⓗ). Vous ne pouvez accomplir cette mission que pendant la nuit. Vous devez faire vite et éviter de vous éloigner de la route. Il vaut mieux commencer par la chapelle au nord-est, puis descendre au sud et au sud-est pour finir par la chapelle de la ville. Dans chaque chapelle, vous devrez affronter un nombre toujours croissant de barghests, il vous faudra donc l'aide de la milice qui patrouille dans les faubourgs de la ville pour la bataille finale.
5. Quand vous aurez allumé les feux dans toutes les chapelles, le révérend vous enverra vérifier si c'est la sorcière Abigail qui a invoqué la Bête. Allez lui parler dans sa cabane Ⓒ Abigail peut vous aider et vous révéler quelques informations, mais elle va d'abord devoir préparer un élixir pour faire dire une prophétie à Alvin, qui aurait d'après elle des pouvoirs exceptionnels. Elle a besoin de pétales de myrte blanc. Il y a deux moyens de les obtenir :

a. Cueillez-les vous-même : il vous faut le talent botanique (branche Intelligence) et des connaissances sur les plantes des champs, que vous pouvez acquérir en lisant le bon livre (Abigail peut vous en donner un, par exemple).

b. Achetez les fleurs à l'herboriste en face de l'auberge Ⓐ au prix de 9 orins pièce.

Il faudra quelques heures à Abigail pour préparer l'élixir. L'élixir sera prêt quand vous reviendrez la voir. Quand la sorcière aura fait boire l'élixir à Alvin, il fera des révélations intéressantes au cours d'une transe prophétique. En outre, vous recevrez les notes de Berengar sur la Bête et la formule de l'élixir Ame de cerbère.

6. Avant d'aller voir le révérend, vous devriez peut-être commencer par terminer les quêtes secondaires qui risquent de devenir plus difficiles à terminer ensuite.
7. Racontez tout au révérend. Il vous dira de vous mêler de vos affaires et vous donnera 200 orins en récompense.

Vous devez maintenant poursuivre les quêtes principales de ce chapitre.

8. A la fin d'une des étapes de Sur la piste de la Salamandre, vous rencontrez Abigail dans la grotte et apprenez les secrets des habitants des faubourgs et leur projet de lynchage.

Si vous savez parler à Abigail, vous aurez une chance de nouer une relation plus intime avec elle.

9. Devant l'entrée de la grotte, vous trouvez une foule armée de torches qui attend de lyncher Abigail. Les citadins rassemblés profèrent de sérieuses accusations contre la sorcière.

Vous devez faire un choix décisif en vous basant sur les arguments avancés par les deux parties : laisser Abigail brûler ou protéger la sorcière et empêcher le lynchage.

10. Dans tous les cas, vous devez affronter la Bête. Le déroulement de la rencontre dépend du choix que vous venez de faire. Après la mort de la Bête, vous obtenez une lettre de sauf-conduit pour entrer dans Wyzima. La fouille des restes de la Bête vous rapporte un ingrédient alchimique unique : *la Trace de l'au-delà.*

SPOILER

Vous allez devoir affronter la Bête dans un cercle de flammes enchanté. Ce monstre est un terrible adversaire qui invoque, en plus, des barghests communs. Nous vous recommandons de prendre un élixir de l'Hirondelle et un du Blizzard avant le combat. L'huile contre les spectres pourrait aussi vous servir. Abigail vous en vendra la formule pour 30 orins. Quand vous tuez les barghests invoqués, la Bête rétablit ses points de vie et en invoque trois autres. La meilleure tactique consiste donc à tuer deux des petits monstres en employant le style rapide, puis de concentrer vos attaques sur la Bête.

Sur la piste de la Salamandre

Début : discussion avec Shani, après le premier combat contre les barghests.

Objectif : Démanteler l'organisation baptisée la Salamandre dans les faubourgs.

Récompense : *Livre du Chat-huant.*

Rassemblez des informations sur les bandits de la Salamandre dans les faubourgs.

1. Shani fait allusion aux bandits des faubourgs. Elle vous conseille de consulter révérend à ce sujet.
2. Après avoir parlé au révérend, vous recevez la Chevalière du Feu éternel (portez-la à votre doigt

Vous pouvez aussi vous procurer la chevalière auprès de la mendiante dans le village. Donnez-lui la Mouette immaculée..

Vous devez gagner la confiance de la communauté locale avant que le révérend n'accepte de vous aider. Pour cela, vous devrez accomplir trois missions :

Pour Haren Brogg (Un cri dans la nuit)
Pour Mikoul (Souvenirs enfouis)
Pour Odo (Jardin secret)

3. Quand vous aurez accompli ces trois missions, vous devrez aussi rendre visite à Abigail. Elle vous parlera de la communauté locale. Elle vous apprendra aussi qu'Alvin lui a été enlevé par le révérend.

4. Allez parler au révérend, qui va vous diriger vers le patron de la taverne Ⓐ pour récupérer la clé du repaire de la Salamandre. Une fois sur place, défendez Shani contre les bandits et prenez la clé sur le cadavre du tavernier.
5. Gagnez le repaire de la Salamandre dans la maison abandonnée Ⓘ du carrefour, par la route qui mène à la grotte. Vous allez devoir affronter deux gardes devant la cabane et quatre bandits à l'intérieur. Entrez dans les grottes derrière le repaire de la Salamandre par la trappe. Vous allez apprendre de nouvelles informations sur Berengar et affronter le chef de la bande locale. Fouillez le repaire et prenez tous les objets que vous découvrirez. Vous y trouverez entre autres le Livre du Chat huant, qui contient des formules d'élixirs de sorceleurs. Déblayez les rochers avec un Signe d'Aard et entrez dans la grotte en vous laissant guider par Alvin.

C'est maintenant que certains événements de la quête Des monstres et des hommes doivent avoir lieu.

6. Retournez voir Shani à la taverne et partez tous les deux pour Wyzima. Il va vous falloir une lettre de sauf-conduit (vous en obtenez une dans la quête Des monstres et des hommes). Montrez-la à Mikoul ④ à la Porte du Meunier et il vous remettra aux mains des gardes de la cité "en remerciement." Vous avez cependant atteint votre but : vous êtes entré dans Wyzima.

Fin du chapitre I

Un cri dans la nuit

Début : Avec Haren Brogg Ⓞ après la conversation avec le révérend.

Objectif : Tuer les noyeurs qui détruisent les marchandises d'Haren.

Récompense :

Le marchand Haren Brogg vous demande de vous débarrasser des noyeurs qui détruisent ses marchandises la nuit.

1. Parlez à Haren et montrez-lui la chevalière du Feu Eternel du révérend (vous devez la porter au doigt) ou donnez-lui environ 60 orins de pourboire.
2. Combattez un groupe de noyeurs Ⓟ de nuit près de la rivière, à droite de l'entrée de la maison d'Haren.
3. Une fois les noyeurs expédiés, un groupe de guerriers de la Scoia'tael apparaît. Ils croient que vous travaillez pour Haren et veulent prendre livraison de leur commande. Vous apprenez ainsi que Brogg vend des armes aux guérilleros elfes.

Vous pouvez les laisser prendre ce qu'ils veulent (vous serez payé) ou les combattre. Votre choix va influencer certains évènements du prochain chapitre.

SPOILER

Souvenirs enfouis

Début : Avec Mikoul, près de la porte de Maribor ③, après la conversation avec le révérend.

Objectif : Tuer toutes les goules dans la crypte.

Récompense : 200 orins.

Le garde Mikoul vous demande de l'aider à éradiquer les goules qui hantent la crypte sous la ville.

1. Parlez à Mikoul, un garde posté à la porte de Maribor, et montrez-lui la chevalière du Feu Eternel du révérend (vous devez la porter au doigt) ou donnez-lui environ 40 orins de pourboire. Mikoul vous donne la clé de la crypte à l'extérieur de la ville.
2. Entrez dans la crypte. Sur la droite de l'entrée, vous trouverez la dépouille d'une jeune femme et une *fiole en verre* Ⓐ, Prenez-la. Passez ensuite au nettoyage de la crypte. Vous pouvez employer le style puissant ou rapide contre les goules. Le style rapide demande plus de coups, mais vous permet plus de précision. Si vous avez amélioré votre Signe d'Aard, ce sera aussi un bon atout pour ce combat.

La grande salle de la crypte abrite le Cercle du Feu intérieur ②, où vous pouvez apprendre le Signe d'Igni.

3. Une fois votre mission accomplie, retournez voir Mikoul. En chemin, vous assistez à une attaque contre Kalkstein l'alchimiste. L'issue du combat dépend des choix que vous avez faits dans le prologue.

***Si vous avez choisi d'affronter l'épouvanteur**, la Salamandre a déjà commencé ses expérimentations. Vous affrontez deux bandits et un mage accompagnés d'un chien mutant. **. Si vous avez choisi d'affronter Savolla**, la Salamandre recherche encore du matériel alchimique. Défendez Kalkstein contre quatre bandits et un mage.*

4. Allez réclamer votre récompense à Mikoul. Quand vous terminez cette étape de la quête, la seconde partie de la crypte se déverrouille et vous pouvez commencer la quête Roi de la crypte.

Jardin secret

Début : A la maison d'Odo Ⓑ, après la conversation avec le révérend.

Objectif : Détruire les plantes carnivores dans le jardin d'Odo.

Récompense : 100 orins.

Odo, le riche fermier, vous demande d'exterminer les plantes bizarres qui poussent dans son jardin.

1. Allez voir Odo pour discuter de son problème. Pour qu'il vous raconte tout, vous devez lui montrer la chevalière du Feu Eternel du révérend (vous devez la porter au doigt) ou boire trois tournées d'alcool fort avec lui (vous pouvez l'acheter à la taverne).
2. Pendant que vous buvez, négociez vos honoraires pour la mission. Une fois que avez fini de marchander et que vous titubez un peu, sortez affronter les plantes carnivores. Retournez voir Odo pour toucher votre récompense.

Quand Geralt est saoul, il devient plus difficile de se déplacer et certaines séquences de combat sont impossibles à réaliser. Avec un talent spécial de la branche Force que vous pouvez acquérir, votre personnage inflige de plus lourds dégâts quand il est ivre.

Quand vous sortez de la maison, la Bête fait une brève apparition, invoque quelques barghests, que vous devez combattre, puis disparaît. Vous pouvez subir ce genre d'attaque en vous promenant de nuit dans les faubourgs.

Quêtes secondaires

Racistes

Début : Sur la place du hameau de pêcheurs.

Objectif : Aider Zoltan à combattre les racistes.

Récompense : La rencontre avec Zoltan et sa reconnaissance, un jeu de dés de poker.

Aidez Zoltan le nain, un vieil ami, à combattre les racistes.

1. Quatre personnages s'en prennent au nain au beau milieu du hameau de pêcheurs ⓞ

Si vous décidez de l'aider, vous devez vous battre. Si vous ignorez l'attaque, Zoltan devra les affronter seul.

2. Après le combat, récupérez les des de poker sur les corps des agresseurs et parlez à Zoltan. Si vous l'avez aidé, il aura une attitude cordiale, sinon... il vous en voudra de ne pas lui avoir porté secours. Vous pouvez cependant le calmer s'il découvre que vous avez perdu la mémoire.

> Vous pouvez maintenant apprendre à jouer aux dés et commencer les quêtes Une partie de dés et Poker de dés : novice.

Le paquet

Début : Avec Haren Brogg, après avoir terminé Un cri dans la nuit.

Objectif : Remettre un paquet à Coleman.

Récompense : Coleman a promis de vous payer.

Si vous avez terminé la quête Un cri dans la nuit, Haren vous demande de remettre un paquet à son ami Coleman à Wyzima, que vous trouverez à la taverne de l'Ours Poilu.

> Vous ne pourrez terminer cette quête que dans le chapitre II.

1. A la fin de la quête La grande évasion, vous découvrez que le paquet a disparu de la consigne. La conversation avec Joseph vous apprend qu'il a été saisi.
2. Allez trouver Coleman à la taverne de l'Ours Poilu. Il est furieux que vous ayez perdu le paquet. Vous avez trois possibilités : Lui donner 100 orins en compensation. Envoyer Coleman se faire voir. Il lâchera alors ses sbires contre vous, mais se calmera dès que vous vous en serez débarrassé et laissera tomber. Lui dire que les gardes l'ont saisi. Coleman ne sera pas content, mais ça s'arrêtera là.

SPOILER

Rossignol est en retard

Début : A la tombée de la nuit, au carrefour, à droite de la porte de la taverne (disponible uniquement après votre première conversation avec la serveuse de la taverne).

Objectif : Sauver Vesna.

Récompense : Une relation plus intime avec Vesna.

La jeune serveuse se fait harceler par quatre bandits au carrefour. Vesna vous demande de l'aide.

1. Selon votre décision, soit vous affrontez les bandits, soit la fille meurt.

Si Vesna survit, elle vous demande de la ramener chez elle. Si vous refusez, la quête se termine. Si vous acceptez, vous devez l'escorter jusqu'à la ville.

2. En chemin pour la maison de Vesna, vous êtes attaqués par des groupes de barghests près des chapelles. Vous devez protéger la jeune femme. Si Vesna meurt, votre quête est terminée. Evitez de vous écarter de la route en escortant la jeune femme. Vous pourriez aussi rencontrer d'autres monstres dans le secteur.
3. Quand vous arrivez à la maison de Vesna (K), vous pouvez convenir d'un rendez-vous nocturne avec elle près du moulin. Vous devez vous y rendre à la tombée de la nuit avec une bouteille de vin et l'offrir à la jeune femme.

La main morte du passé

Début : De jour à la taverne, pendant votre discussion avec Leuvaarden.

Objectif : Retrouver l'ami de Leuvaarden et, s'il est mort, ensevelir sa dépouille.

Récompense : 200 orins.

Leuvaarden le marchand vous demande de découvrir ce qui est arrivé à son ami qui a disparu en essayant de s'introduire dans la ville en quarantaine.

1. Entrez dans la grotte sous les remparts de Wyzima (M). Vous devez combattre les ékinoppes qui poussent à l'intérieur. Ces plantes ne peuvent pas bouger, mais elles lancent des projectiles empoisonnés. Les meilleures tactiques de combat contre elles sont le style puissant et le Signe d'Igni (vous pouvez l'apprendre dans la crypte pendant la quête Souvenirs enfouis). Après la bataille, recueillez les restes humains que vous trouvez dans une des ékinoppes.
2. Vous pouvez retourner voir le marchand, mais ce n'est pas obligatoire. Leuvaarden veut que son ami reçoive une sépulture décente. Allez parler au révérend. Il vous fera entrer dans l'église (L) si vous avez terminé l'étape de Des monstres et des hommes qui consiste à allumer les feux dans les chapelles.
3. Placez les restes dans le sarcophage au sous-sol. Dès que vous avez terminé, le Roi de la Chasse Sauvage apparaît, suivi du fantôme de Leo que vous devez combattre. Retournez voir Leuvaarden pour toucher votre récompense.

Si vous n'arrivez pas à parler à Leuvaarden pendant le chapitre I, vous pourrez finir la quête au chapitre II.

Recherché

Début : Après avoir trouvé l'avis de recherche du Professeur dans le chapitre I ou au début du chapitre II, quand vous le voyez sortir de la prison.

Objectif : Eliminer le Professeur.

Récompense : Objets trouvés sur le corps du Professeur.

L'affiche que vous trouvez près de la taverne vous apprend que le tueur à gage qu'on appelle le Professeur, et qui a participé à l'assaut de Kaer Morhen, est recherché par les autorités.

La quête continue dans les chapitres suivants.

SPOILER

Une partie de dés

Début : Avec Zoltan ⓞ ou au début du chapitre II. Disponible seulement une fois que vous avez trouvé la boîte contenant un jeu de dés

Cette quête se poursuit dans tout le jeu.

1. Discutez du jeu de dés avec Zoltan dans le chapitre I.
2. Terminez la quête Poker de dés : novice et racontez-le à Zoltan.
3. Terminez la quête Poker : professionnel et racontez-le à Zoltan.
4. Terminez la quête Poker : arnaqueur et racontez-le à Zoltan.
5. Etape finale : jouez contre Foltest.

Poker de dés : novice

Début : Avec Zoltan, une fois que vous avez commencé la quête Une partie de dés.

Objectif : Battez trois joueurs de poker de dés.

Récompense : Argent.

Zoltan vous apprend qu'on trouve quelques excellents joueurs de dés à Wyzima et aux alentours. Si vous les battez, vous pourrez jouer contre des adversaires plus forts.

1. Vous devez gagner contre tous les joueurs ci-dessous :
- Zoltan Chivay (chapitre I) ;
- Odo, le riche propriétaire, qui réside dans sa ferme (chapitre I);
- Mikoul, le garde de la porte de Wyzima (chapitre I)
- Haren Brogg, le marchand du hameau de pêcheurs (chapitre I)
- Carmen la courtisane, qui travaille dans les quartiers pauvres (chapitres II et III – seulement quand elle est en ville) ;
- Vaska du village des briquetiers (chapitres II et III);
- Le jardiner de l'hôpital Lebioda.

Vous pouvez terminer cette quête dans le chapitre II ou III.

Contrats

Début : Au panneau d'affichage près de l'entrée de la taverne, dans les faubourgs.

Récompense : 100 orins par contrat.

Contrat sur les barghests :

Rapportez 10 crânes de barghests à Abigail. Vous recevrez aussi deux racines de mandragore, qui sont des ingrédients alchimiques.

Contrat sur les noyeurs :

Rapportez 3 cerveaux de noyeurs au révérend. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux noyeurs grâce au livre Monstres des marais, que vous trouverez dans une cabane près de chez le révérend ou que vous pouvez acheter à Abigail.

Contrat sur les goules :

Apportez 3 fioles de sang de goule à Kalkstein. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux goules en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome I. A la fin de ce contrat, vous recevrez aussi le livre Introduction à l'alchimie.

Trophées

Récompense : 200 orins par trophée.

Le monstre du lac

Rapportez la tête de Nadir le noyeur au Grand maître de la Chasse ①.
Nadir le noyeur apparaît la nuit derrière le moulin, sur l'autre rive de la rivière. Il est accompagné de quelques autres noyeurs. Il est recommandé de les affronter un par un en employant le style puissant et le Signe d'Aard (le Signe d'Igni fonctionne bien aussi, si vous avez acheté les talents appropriés).

Roi de la crypte

Rapportez la tête d'Ozzrel l'algoule au Grand maître de la Chasse ①.

Une fois la quête Souvenirs enfuis terminée, vous pouvez accéder à l'autre partie de la crypte. Ozzrel l'algoule se trouve au bout d'un long couloir après un tournant vers la droite Ⓔ. Quand vous l'affrontez, embrasez-le avec le Signe d'Igni et employez le style puissant. Gardez vos distances et tentez de l'assommer avec le Signe d'Aard. Ca devient plus facile une fois que le monstre est sérieusement blessé. L'huile contre les charognards pourra aussi vous être utile.

Vous ne pouvez porter qu'un trophée à la fois. Si vous ne ramenez pas tout de suite le trophée et tuez un autre monstre sous contrat, le trophée vous attendra à l'endroit où vous avez combattu le dernier monstre.

SPOILERS

Des monstres et des hommes

Si vous avez sauvé la sorcière, elle vous aidera en vous soignant, mais vous serez attaqué par les paysans après le combat. Si vous avez laissé Abigail brûler sur le bûcher, vous vous battrez seul et les barghests prendront les paysans pour proies.

Vous obtiendrez une lettre de sauf-conduit des mains du révérend s'il est vivant ou le trouverez sur son cadavre s'il est mort.

Un cri dans la nuit

Si vous avez laissé partir les elfes, il vous sera plus difficile de terminer la quête Le paquet, car Coleman, le destinataire du paquet, est mort. Si vous avez tué les elfes de la Scoia'tael, vous devrez payer la caution de Golan Vivaldi.

Vous devrez payer la caution de Golan Vivaldi, le banquier écroué, dans la quête Une tour mystérieuse. Le nain vous en sera très reconnaissant. Voir aussi Les secrets de Wyzima, Mouchard, Une tour mystérieuse et Suspect : Vivaldi.

Le paquet

Si vous avez fait affaire avec les elfes dans Un cri dans la nuit, Coleman est mort et vous ne pouvez plus terminer cette quête.

Recherché

La conversation vous apporte la preuve irréfutable que Leuvaarden est innocent, preuve dont vous avez besoin dans la quête Suspect : Leuvaarden du chapitre II.

Chapitre II

Lieux principaux de ce chapitre

Quartier du temple de Wyzima

Wyzima, la capitale de Temeria, est la plus grande ville du royaume. Elle se trouve sur les bords du lac Wyzima, au croisement d'importantes routes commerciales, dont une voie navigable. Grâce à son réseau routier très développé, la ville tire un profit considérable du commerce. Par ordre du roi Foltest, la ville est gouvernée par le burgrave Velerad.

Le Quartier du temple de Wyzima attire les gens par des distractions considérées comme simples et illicites. Chaque coin de rue est peuplé de mendiants, d'individus louches, de miséreux déprimés, de non-humains contrariés et, bien sûr, de "dames". Le Quartier du temple de Wyzima a récemment été coupé du reste du monde à cause d'un risque d'épidémie. Les rares patrouilles des gardes de la cité qui viennent ici évitent de s'aventurer trop loin dans les allées sombres du quartier.

L'endroit le plus intéressant des quartiers pauvres est la taverne de l'Ours Poilu, un lieu sans discrimination pour sa clientèle. Le tavernier ne fait pas souvent la lessive, coupe copieusement sa bière à l'eau et on doit souvent partager les fines paillasses avec les rats. Mais chacun y trouve son bonheur. Amateurs de combats clandestins, tricheurs professionnels et autres poivrots trouveront tous de quoi s'occuper à l'Ours Poilu.

L'hôpital du prophète Lebioda, installé dans l'ancien temple de Melitele, occupe tout le centre du Quartier du temple de Wyzima. On peut encore y voir une statue à trois corps de la déesse. Infirmières et novices y travaillent et s'efforcent d'aider les malades contaminés par la peste. Ce n'est pas un endroit agréable, avec les râles de douleur incessants de ses malades et les relents de leurs excréments. Ceux qui succombent à la maladie sont jetés dans une fosse derrière l'hôpital. Les corps sont régulièrement brûlés pour empêcher la propagation de la maladie. L'Ordre de la Rose-Ardente a récemment pris l'hôpital sous sa protection.



Légende

- Ⓐ Porte de la digue
- Ⓑ Maison abandonnée
- Ⓒ Maison du détective Raymond Maarloeve
- Ⓓ Entrée des égouts
- Ⓔ Atelier du forgeron nain
- Ⓕ Maison de Vivaldi
- Ⓖ Maison de Kalkstein
- Ⓗ Maison de Shani
- Ⓘ Maison de la demi-elfe

Ⓙ	Maison de Talar
Ⓚ	Prison municipale
Ⓛ	Jardin de l'hôpital
Ⓜ	Hôpital Lebioda
Ⓝ	Armurerie de l'Ordre
Ⓞ	Entrée du cimetière
Ⓟ	Crypte du cimetière
Ⓡ	Maison de Boucanier
Ⓢ	Maison hantée
Ⓣ	Bordel des Cuisses Brûlantes
Ⓤ	Entrepôt
Ⓦ	Taverne de l'Ours Poilu
①	Gardes de la porte de la digue
②	Siegfried (si vous avez combattu ensemble dans les égouts)
③	Siegfried (si vous avez combattu seul dans les égouts)
④	Botte-noire
⑤	Herboriste
⑥, ⑦	Marchand
⑧	Antiquaire
⑨	Vincent Meis
⑩	Jardinier
⑪	Garde posté devant l'hôpital
⑫	Fossoyeur
⑬	Carmen

Marais

Une vaste zone marécageuse s'étend de l'autre côté du lac par rapport à Wyzima. Ce marais abrite de petites communautés d'humains, mais aussi toutes sortes de monstres. Cet endroit n'est pas sûr, même la journée. Un noyeur ou un bloedzuiger peuvent sortir de l'eau saumâtre à tout moment. Le voyageur de passage doit aussi se méfier des feux follets trompeurs, qui ont tendance à attirer les aventuriers imprudents toujours plus loin au cœur du marais. Les pauvres bougres s'enlisent dans la boue et périssent. Pour rejoindre le marais, vous devez engager un passeur à la digue de Wyzima et traverser le lac en bateau.



Légende

Ⓐ Embarcadère du marais
Ⓑ Village des briquetiers
Ⓒ Puits d'argile
Ⓓ Trois Iles
Ⓔ Autel de Melitele
Ⓕ Grotte du marais
Ⓖ Camp des bûcherons
Ⓗ La clairière (devient plus tard le camp de l'Ordre dans le marais)
Ⓘ Bosquet des druides
Ⓙ Cimetière des golems
Ⓚ Tour du mage
Ⓛ Ile des wyverns
Ⓜ Tour effondrée
Ⓝ Camp du marais
Ⓞ Campement de la Scoia'tael
Ⓟ Cabane de Pépé
① Passeur
② Jean-Pierre
③ Pépé
④ Vaska
⑤ Yaren Bolt
⑥ Siegfried (une fois que l'Ordre a dressé son campement dans le marais)
⑦ Dryade
⑧ Hiérophante
⑨ Yaevinn
⑩ Yaevinn (plus tard dans le chapitre)

Digue

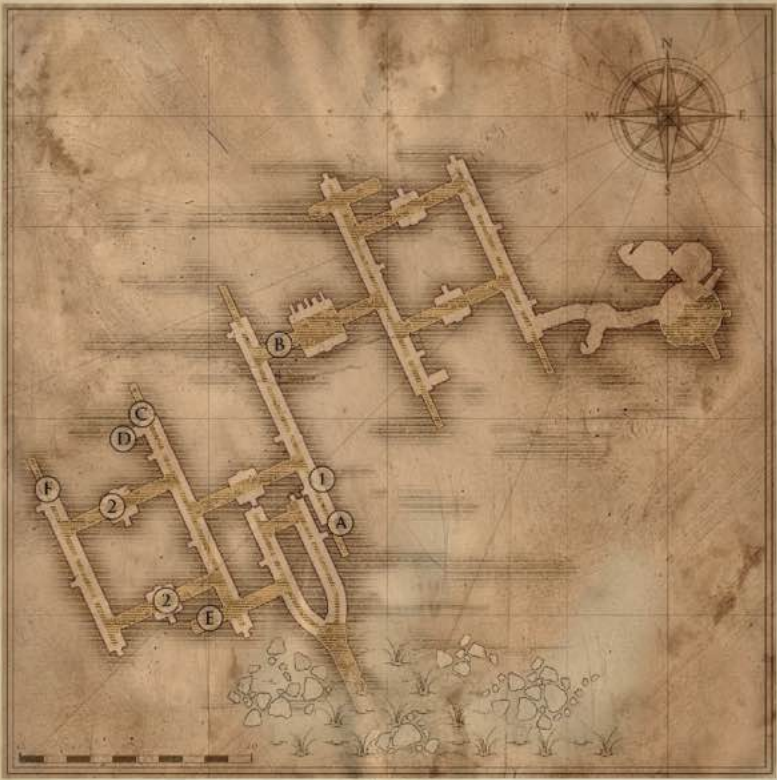
Il y a un quai où s'amarrent les navires des commerçants et des voyageurs, juste sous les remparts de Wyzima. Vous pouvez vous payer une traversée vers le marais près de Wyzima ou voir les marchandises avant qu'elles n'arrivent aux boutiques. Il était jadis possible d'entrer dans la Vieille Wyzima par la digue, mais la porte de cette partie de la ville a été condamnée à cause de la quarantaine. C'est aussi pour ça que le trafic a quasiment cessé sur le lac.



Légende

- Ⓐ Portes du Quartier du Temple
- Ⓑ Descente vers la banque
- ① Gardes
- ② Mercenaires
- ③ Leuvaarden le marchand
- ④ Passeur

Egouts



Légende

Ⓐ Sortie de la prison
Ⓑ Barreaux fermant l'entrée de la suite du réseau d'égouts (ouverte dans le chapitre III)
Ⓒ Entrée de la crypte
Ⓓ Porte du Quartier du Temple
Ⓔ Corps du chevalier
Ⓕ Entrée du repaire des fidèles
① Siegfried
② Cocatrix (vous pouvez le rencontrer à ces deux endroits indifféremment)

Quêtes principales

La grande évasion

Début : Avec Vincent Meis dans le cachot, après avoir joué aux dés avec l'elfe prisonnier.

Objectif : Terrasser le cocatrix.

Récompense : 400 orins, la liberté.

Le capitaine des gardes annonce que tout aventurier audacieux qui tuera le cocatrix bénéficiera d'une grâce officielle. Hélas, un autre criminel s'est aussi porté volontaire.

1. Affrontez un des détenus à mains nues pour gagner le droit de tuer le cocatrix. Dès que vous avez gagné, allez parler à Joseph le garde qui vous donnera un glaive d'argent et des élixirs.

Si vous gagnez, vous partez directement dans les égouts. Si vous perdez, vous retrouverez plus tard le cadavre de l'autre prisonnier.

2. Vous rencontrez Siegfried ①, un chevalier de l'Ordre de la Rose-Ardente qui traque lui aussi le cocatrix.
Vous pouvez décider de vous battre seul ou avec lui. Selon votre choix, Siegfried sera affecté à la garde de la digue ou de l'hôpital et vous aidera à entrer dans un de ces lieux.
3. Vous trouverez le cocatrix dans une des salles de la zone sud-est des égouts ②. Il est assez facile à tuer, même si un seul de ses coups peut vous coûter une grande partie de votre vitalité et vous assommer quelques secondes. Vous devez donc l'esquiver à chaque fois qu'il décolle pour attaquer (ce qui est plus facile avec Siegfried à vos côtés) et enflammer la créature avec le Signe d'Igni. Une fois que vous l'avez vaincu, prenez le trophée (nécessaire pour terminer La bête des égouts) et la Sefira de Malkut..
4. Suivez le chevalier jusqu'à la sortie où vous allez être attaqués par des assassins masqués. C'est ici que commence Les secrets de Wyzima, la quête principale de ce chapitre, et la quête Suspect : Vincent Meis est débloquée. Sortez des égouts dès que vous êtes débarrassé de vos assaillants. Siegfried vous donne une clé pour ouvrir les barreaux.
5. Allez parler à Joseph dans la prison et récupérez votre équipement dans la cellule, en particulier le glaive d'acier, qui va bientôt vous être utile.

Les secrets de Wyzima

Début : Chez le détective Raymond Maarloeve dans le Quartier du Temple de Wyzima.

Objectif : Découvrir qui travaille pour Azar Javed et où il se cache.

Tentez de découvrir où se cachent Azar Javed et ses sbires, avec l'aide du détective Raymond Maarloeve.

1. Parlez de la Salamandre au détective. Vous apprendrez que la bande a récemment commencé à investir des sommes considérables dans la recherche génétique. D'après le détective, Azar Javed est le chef des Salamandres.

Si vous parlez d'Azar Javed au détective, il acceptera de vous aider gratuitement. Sinon, vous devrez le payer 100 orins.

2. S'attendant à une attaque de la Salamandre, Raymond vous suggère d'attendre la tombée de la nuit et de tendre une embuscade aux assaillants. Affrontez les assassins devant la maison du détective après la tombée de la nuit.
3. Raymond vous donne une première piste, qui lance la quête Le témoin et complice. Dès que vous l'avez terminée, retournez voir Raymond et racontez-lui ce que vous avez découvert. Raymond vous suggère

d'interroger Kalkstein, mais il vous devez d'abord gagner sa confiance. Vous pouvez gagner sa confiance en lui apportant les livres Les passages secrets et Ain Soph Aur (c'est la quête Une tour mystérieuse).

4. Lors de votre prochaine visite, vous devrez défendre Raymond contre les sbires de la Salamandre. Le détective décide de travailler incognito pendant quelques temps et vous charge de poursuivre l'enquête en vous donnant une liste de suspects. Il y a six noms sur la liste et les quêtes concernant ceux sur lesquels vous n'avez pas encore enquêté commencent :
   Suspect : Boucanier
   Suspect : Talar
   Suspect : Leuvaarden
   Suspect : Vivaldi
   Suspect : Vincent Meis
   Suspect : Kalkstein

Pour juger si un suspect est coupable ou non, il va vous falloir une preuve convaincante ou une pièce à conviction particulière qui confirme ou réfute son implication dans l'affaire. Vous rassemblerez des preuves en interrogeant différents personnages, en rassemblant des informations et en terminant des quêtes telles qu'Anatomie d'un crime.

SPOILER

5. Quelques temps plus tard, vous recevez un message de Raymond : le détective veut vous voir. Il veut que vous pratiquiez une autopsie sur le corps d'un témoin (c'est la quête Anatomie d'un crime).

La réussite de cette mission peut influencer la fin du chapitre. Si vous avez réussi à terminer certaines des quêtes Suspect avec le bon dénouement, vous pouvez commencer et terminer la quête Apparences trompeuses.

6. Selon les résultats de votre enquête, vous pouvez terminer la quête, ainsi que le chapitre II, de plusieurs façons différentes. Il se termine quand vous vous rendez dans le marais pour ouvrir la tour avec les Sefirot.

SPOILER

Le témoin et complice

Début : Chez le détective Raymond Maarloeve, une fois que vous avez commencé la quête Les secrets de Wyzima.

Objectif : Retrouver et interroger le témoin.

Récompenses : Renseignements concernant l'enquête.

Raymond vous parle d'un prisonnier de la prison municipale qui saurait peut-être quelque chose sur la Salamandre.

1. Entrez dans la prison Ⓚ, parlez à Joseph et convainquez-le de vous donner des informations sur le prisonnier. Le seul moyen de le faire parler est de lui procurer une boîte de fisstech, une drogue très dure à laquelle Joseph est accro.

Si vous avez tué les elfes dans le chapitre I, *vous pouvez acheter la drogue à Coleman (vous le trouverez à la digue pendant la journée et à la taverne la nuit). Sinon, vous pouvez récupérer du fisstech sur les cadavres des Salamandres qui s'attaquent aux non-humains la nuit dans les rues de la ville.*

2. En échange du fisstech, Joseph vous révèle que le prisonnier a été transféré à l'hôpital Lebioda.
3. Entrez dans l'hôpital de nuit (ce n'est qu'à ce moment-là que vous pourrez parler au prisonnier). Si vous avez combattu aux côtés de Siegfried, vous devrez donner un pot-de-vin d'environ 50 orins pour entrer, ou lui montrer la chevalière de la Garde, que vous pouvez obtenir des mains de Vincent, dans la quête Suspect : Vincent Meis. Le prisonnier est surveillé par deux gardes, aussi ne pouvez-vous en tirer que deux noms : Kalkstein et Boucanier. Cela marque le début des quêtes Suspect : Kalkstein et Suspect : Boucanier. Il n'a pas le temps de vous en dire plus, car les bandits du Boucanier vous attaquent.
4. Dès que vous les avez vaincus, retournez voir le détective et racontez-lui ce qui s'est passé. Si vous retournez à l'hôpital, vous découvrirez que le prisonnier a été transféré ailleurs.

Suspect : Vincent Meis

Début : Dès que vous avez au moins une pièce à conviction.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

Le capitaine Vincent Meis ⑨ commande les gardes de la cité dans le Quartier du Temple. Certains éléments semblent le relier aux plans de la Salamandre.

1. Quand vous l'interrogez pour la première fois sur ses relations avec la Salamandre, Vincent vous parle du rendez-vous prévu aux alentours de minuit à l'entrepôt Ⓣ dans les quartiers pauvres. En arrivant sur place, vous devez combattre les Salamandres. Une nouvelle conversation avec Vincent vous apporte d'autres informations.

2. Vous obtiendrez des preuves à porter au dossier de Vincent :
   en parlant à Siegfried dans les égouts;
   en parlant à Raymond (au début de la quête Les secrets de Wyzima);
   lors d'une conversation avec Joseph;
   en interrogeant les gardes des portes sur la Salamandre.

3. Allez voir Vincent, discutez avec lui et décidez s'il est innocent ou coupable. Basez votre jugement sur les quatre suppositions, sur la version de Vincent et les preuves réunies. Une fois l'affaire résolue, il se peut que Vincent vous offre la Chevalière de la Garde.

{ SPOILER }

Suspect : Boucanier

Début : Après avoir interrogé le prisonnier dans Le témoin et complice et après avoir parlé au détective.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

Boucanier est le parrain local. Vous pouvez le rencontrer une fois la nuit tombée à la taverne de l'Ours Poilu Ⓡ. Dès que vous aurez vos premiers soupçons, vous le trouverez aussi chez lui, dans les quartiers pauvres. Pour entrer, vous devez soudoyer l'un des gardes postés devant la maison en lui donnant 20 orins.

1. Vous obtiendrez des preuves :
   - pendant votre conversation avec Boucanier, durant laquelle vous remarquez que ses hommes deviennent nerveux quand vous l'interrogez sur la Salamandre;
   - de la part des habitants des quartiers pauvres (au hasard seulement, si vous discutez souvent avec les bandits du quartier);
   - quand le gang de Boucanier s'attaque au prisonnier de l'hôpital (dans la quête Le témoin et complice).

2. Vai a parlare con Ramsmeat e prendi la tua decisione sul suo coinvolgimento nel caso:
   • basandoti sulle tre premesse;
   • basandoti sul risultato della missione Anatomia di un crimine.

Suspect : Vivaldi

Début : Dès que vous avez au moins une pièce à conviction.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

Golan Vivaldi (F), directeur de la célèbre banque Vivaldi, est un nain fier qui s'enrage dès le plus mince soupçon de malversation. Il passe généralement la journée chez lui, près du laboratoire de Kalkstein dans la Petite Mahakam.

Si vous avez déjà commencé la quête Une tour mystérieuse et combattu les elfes dans le chapitre I, Vivaldi est arrêté dès que vous entrez dans sa maison. Vous pourrez le faire sortir de prison plus tard en payant une caution de 200 orins à Joseph.

1. Vous obtiendrez des preuves :
   • lors d'une conversation avec Joseph au sujet du Professeur;
   • en discutant avec un des nains de la Petite Mahakam;
   • en discutant avec Yaevinn dans le marais (pendant la quête Son poids en or).
2. Vous pouvez juger si Vivaldi est coupable dès que vous avez réuni les trois pièces à conviction (en tenant compte des autres preuves et du témoignage du suspect).

SPOILER

Suspect : Talar

Début : Dès que vous avez au moins une pièce à conviction.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

Talar (J) est un individu plutôt louche spécialisé dans le recel. Il entretient des liens obscurs avec certains criminels et certains représentants de la loi de Wyzima. Il vit dans sa maison, près du corps de garde.

1. Vous obtiendrez des preuves :
   • de la part de Joseph en échange du fisstech;
   • pendant votre conversation avec Talar, quand vous terminez la quête Souvenir d'un glaive;
   • par un homme mystérieux que vous pouvez rencontrer entre 9 heures et minuit devant la maison de Talar ou dans son appartement.
2. Vous pouvez juger si Talar est coupable dès que vous avez réuni les trois pièces à conviction (en tenant compte des autres preuves et du témoignage du suspect).

SPOILER

Suspect : Leuvaarden

Début : Dès que vous avez au moins une pièce à conviction et que vous avez parlé à Raymond.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

Leuvaarden (Digue : (3)) un marchand de Nilfgaard, est l'un des plus riches habitants de Wyzima. On raconte qu'il entretiendrait des relations avec la pègre locale.

1. Vous obtiendrez des preuves :
   - par Raymond (pendant la quête Les secrets de Wyzima);
   - par les mercenaires à la digue (au hasard seulement, si vous discutez souvent avec les trois mercenaires qui gardent les marchandises à la digue la journée);
   - grâce à la lettre couverte de sang que vous trouvez sur le cadavre sur l'Ile des wyverns, dans le marais (Marais : Ⓛ).
2. Allez voir Leuvaarden, discutez avec lui et décidez s'il est innocent ou coupable. Basez votre jugement sur la pièce à conviction, le témoignage du marchand ou les preuves réunies.

{ SPOILER }

Suspect : Kalkstein

Début : Après avoir interrogé le prisonnier dans Le témoin et complice et après avoir parlé au détective.

Objectif : Déterminer s'il est coupable.

L'alchimiste est soupçonné d'avoir des liens trop étroits pour un scientifique avec la pègre de Wyzima.

1. Vous obtiendrez des preuves :
   - en parlant à Boucanier ;
   - par le prisonnier détenu à l'hôpital (dans la quête Le témoin et complice) ;
   - en terminant la quête Anatomie d'un crime.
2. Allez voir Kalkstein et interrogez-le. Déterminez s'il est innocent ou coupable en vous basant sur les preuves et sur son témoignage.

{ SPOILER }

Anatomie d'un crime

Début : Chez Raymond Maarloeve, une fois qu'il a envoyé un messager vous demander de le retrouver.

Objectif : Pratiquer une autopsie pour découvrir qui a assassiné le témoin.

Le détective vous annonce que vous devez payer 200 orins pour couvrir les frais de la poursuite de l'enquête. Pendant la discussion, vous apprenez aussi que le témoin de l'hôpital Lebioda a été assassiné et que son autopsie pourrait vous apporter les preuves nécessaires à l'enquête.

1. Allez voir Shani chez elle dans la soirée et demandez-lui son aide pour l'autopsie. Le médecin vous expliquera où chercher des indices. Elle vous suggèrera aussi de lire certains livres et de parler à des gens qui ont déjà mené des enquêtes ou étudié des cadavres. La phase de recherche d'indices et de collecte d'informations est extrêmement importante pour les conclusions à tirer de l'autopsie. Vous pouvez acheter les livres Médecine légale et Insectes de Zerrikania et autres vermines chez l'antiquaire.
2. Le fossoyeur vous amènera secrètement le corps du témoin de l'hôpital Lebioda contre une bouteille d'alcool fort (de préférence de l'hydromel de Mahakam). Discutez aussi de l'autopsie avec Vincent et Raymond.
3. Rendez-vous à l'hôpital vers minuit et pratiquez l'autopsie avec l'aide de Shani. Les résultats sont variables en fonction des informations réunies.

{ SPOILER }

Apparences trompeuses

Début : Une fois que vous avez parlé à Raymond et qu'au moins un des suspects a été innocenté ou dès que vous avez terminé la quête Anatomie d'un crime ou La gratitude d'un fossoyeur.

Objectif : Dissiper les incertitudes dans votre enquête.

1. Tâchez de trouver des preuves pour dissiper les incertitudes dans votre enquête.

SPOILER

2. Allez voir Kalkstein et montrez-lui la preuve de la culpabilité d'Azar. Planifiez l'embuscade.

Puits d'argile

Début : Vaska vous propose un contrat : éradiquer les noyeurs qui hantent le hameau des briquetiers dans le marais.

Objectif : Tuer 8 noyeurs autour des puits d'argile.

Récompense : La Sefira d'Hesed, nécessaire pour terminer la quête Une tour mystérieuse.

Vaska l'ancienne du hameau des briquetiers vous demande d'exterminer les noyeurs dans les puits d'argile.

1. Rendez-vous aux argilières et éliminez tous les noyeurs que vous y trouverez. Si vous les tuez avant de commencer la quête, vous la terminerez, mais vous n'aurez pas l'occasion de parler à l'étrange garçon qui apparaît dans les puits d'argile et déclame une prophétie sur la venue des Seigneurs.
2. Retournez au village et parlez à Vaska qui va vous remettre *la Sefira d'Hesed.*

Sentinelle

Début : Pendant votre conversation avec Vaska, quand elle vous raconte la légende du gardien de la tour. Vous devez d'abord vous renseigner sur les sefirot et sur le gardien auprès de Kalkstein.

Objectif : Réveiller et terrasser le gardien de la tour : le golem.

Récompense : La Sefira de Yesod et l'ingrédient cœur en obsidienne de golem.

Vaska vous raconte la légende du gardien de la tour et vous remet une carte de tarot.

1. Parlez à Kalkstein pour apprendre comment réveiller le golem à l'aide du paratonnerre.
2. Commandez le paratonnerre à l'armurier de l'Ordre pour 70 orins ou au forgeron nain pour 50 orins. Cette deuxième option n'est disponible que si vous êtes en bons termes avec les non-humains, auquel cas Zoltan est prêt à vous aider.
3. Rendez-vous au cimetière des golems dans le marais et utilisez le paratonnerre sur le golem pendant l'orage. Vous pouvez commander l'orage aux druides, mais il vous en coûtera 500 orins.

Si vous commandez l'orage, vous apprendrez peut-être aussi l'existence des bornes dans le cimetière. Si vous touchez les trois successivement, un éclair frappe l'endroit marqué par les trois bornes. Cela peut vous servir pendant le combat contre la sentinelle.

4. Affrontez le golem Quand vous l'avez terrassé, récupérez la Sefira de Nesah et le cœur d'obsidienne de golem, un ingrédient alchimique unique.

Le golem est quasiment insensible aux attaques physiques. Vous pouvez lui infliger un peu plus de dégâts avec le Signe d'Igni, si toutefois vous avez acheté tous les talents de niveau 1 et 2. La méthode la plus efficace, bien que plus dangereuse, consiste à activer les trois bornes du cimetière quand le golem passe au milieu. Il suffit de trois fois pour le détruire. Pour que la ruse fonctionne, vous devez activer les deux premières bornes et attendre que la sentinelle soit au milieu du triangle pour activer la troisième. Soyez prudent : si vous touchez la troisième borne quand vous êtes au milieu du triangle qu'elles forment, l'éclair vous tuera.

Une tour mystérieuse

Début : Chez Kalkstein

Objectif : Ouvrir la tour du mage abandonnée.

Récompense : L'ouverture de l'entrée de la tour.

Kalkstein l'alchimiste vous demande votre aide pour ouvrir et infiltrer la tour du mage abandonnée dans le marais près de Wyzima. Pour vous faciliter la tâche, vous recevez le cristal de téléportation, qui vous permet de vous déplacer entre le marais et le laboratoire de Kalkstein à travers les Sites d'Energie.

1. L'alchimiste a besoin de deux livres rares pour en savoir plus sur la tour : Les passages secrets et Ain Soph Aur. Il vous oriente vers un antiquaire nain qui vous informe que les livres sont en possession de Golan Vivaldi et de l'ermite du marais.

Si vous avez fait affaire avec les elfes dans le chapitre I *Vivaldi vous demandera 100 orins pour Les passages secrets 100 orins et 200 pour Ain Soph Aur.* ***Si vous avez tué les elfes,*** *le nain se fait arrêter.* ***Si vous le faites sortir de prison en payant sa caution*** *de 200 orins, il vous fera cadeau des deux livres. Pépé, l'ermite du marais, possède aussi un exemplaire de Ain Soph Aur.*

2. Une fois que vous avez lu les livres et que vous les avez confiés à Kalkstein, sa confiance vous est acquise.
3. Kalkstein vous parle des dix sefirot que vous devez retrouver. Il vous remet une note contenant des indices, ainsi que la Sefira d'Hokma, qui symbolise la sagesse. Les neuf autres sont :
   a) Malkut, que vous trouvez sur la carcasse du cocatrix pendant la quête La grande évasion.
   b) Bina, Gebura et Hod, que vous obtenez en sacrifiant de la nourriture sur l'autel de Melitele dans le marais ou dans l'hôpital Lebioda. Vous apprenez tout cela après avoir discuté avec la prêtresse à l'hôpital.
   c) Hesed, que vous remet Vaska, l'ancienne du village des briquetiers, quand vous terminez la quête Puits d'argile.
   d) Tiferet, que vous pouvez acheter à Leuvaarden pour 500 orins.
   e) Yesod, dans le tombeau des vrans et dans les grottes du marais.
   f) Nesah, que vous trouvez dans la carcasse du golem quand vous le terrassez dans le cimetière pendant la quête Le gardien de la tour.
   g) Keter Elyon, que Raymond vous remet à la fin de la quête Les secrets de Wyzima.
4. Terminez la quête Les obélisques.

Vous pouvez alors rendre visite à Kalkstein pour terminer la quête Une tour mystérieuse et empocher 1000 orins ou terminer la quête dans le chapitre III.

5. Entrez dans la tour. Cela met fin à une autre quête : Les secrets de Wizima.

Fin du chapitre II.

Les obélisques

Début : Chez Kalkstein

Objectif : Placer les dix séfirot sur les obélisques dans le marais.

Récompense : L'ouverture de la tour.

Placez les séfirot sur les obélisques correspondants dans le marais. Leur position s'affiche automatiquement sur votre carte. Quand vous placez une sefira sur son obélisque, il disparaît de votre carte.

Quêtes secondaires

Une partie de dés

Début : Avec l'elfe prisonnier.

Objectif : Jouer aux dés.

Récompense : Jeu de dés pour débutants.

L'elfe qui attend son exécution dans la prison vous demande de jouer aux dés avec lui.

Faites une partie avec l'elfe condamné dans la prison. Si vous n'avez pas joué aux dés pendant le chapitre I, une nouvelle quête commence : Poker de dés.

> Vous trouverez les règles du jeu dans le manuel.

La gratitude du fossoyeur

Début : Avec le fossoyeur ⑫., dans la journée, une fois que vous avez commencé la quête Apparences trompeuses.

Objectif : Réunir des preuves pour votre enquête.

Récompense : La clé du cimetière, des preuves pour votre enquête sur le chef de la Salamandre et la formule du philtre de Petri.

Vous pourrez faire avancer votre enquête qui se complique de plus en plus en cherchant des preuves supplémentaires au cimetière.

1. Le fossoyeur refuse de vous laisser entrer dans le cimetière sans sauf-conduit. Il y a deux moyens de l'obtenir : par la voie administrative auprès du capitaine Vincent Meis (si vous avez terminé la quête Suspect : Vincent Meis) ou en payant les dettes du fossoyeur à Talar le receleur (une fois que vous avez terminé la quête Suspect : Talar). En plus de la clé, vous obtenez aussi la formule du philtre de Petri des mains du fossoyer reconnaissant.

SPOILER

2. Une fois entré dans le cimetière, tournez à gauche vers l'entrée de la crypte. S'il fait nuit, vous rencontrerez peut-être quelques goules et algoules. Vous trouverez beaucoup d'autres monstres dans la crypte. Fouillez-la méthodiquement pour trouver un indice capital sur l'endroit où se trouve d'Azar Javed.

SPOILER

3. Retournez voir le fossoyeur et dites-lui ce que vous avez découvert.

Mouchard

Début : Pendant votre discussion avec Coleman à la taverne, si Coleman est vivant et que vous avez fouillé l'entrepôt pendant la quête Suspect : Vincent Meis.

Objectif : Tuer les monstres qui hantent une des maisons.

Récompense : 100 orins et des informations sur Vincent Meis.

Demandez du travail pour un sorceleur. Coleman va vous charger de supprimer les monstres qui infestent le rez-de-chaussée d'un des bâtiments.

1. Entrez dans le bâtiment et combattez les deux fantômes. Retournez ensuite toucher votre récompense.

> Vous pouvez aussi vous débarrasser des graveirs au sous-sol et prendre la bouteille de vin nécessaire pour terminer la quête Un vin très rare.

2. Il s'avère que Coleman n'est plus à la taverne et le tavernier vous déconseille de faire affaire avec lui. Il vous dit que vous pourrez trouver Coleman à la digue et vous demande de découvrir ce qu'il prépare.
3. Vous assistez à une rencontre à la digue. Coleman vous donne la récompense en vous demandant de rester discret. Quand vous retournez à l'auberge, vous pouvez décider de raconter ou non les affaires de Coleman au tavernier.

Si vous dénoncez Coleman, *le Boucanier vous sera reconnaissant et vous donnera une prime de 500 orins.* ***Si vous gardez le secret,*** *vous gagnerez la gratitude de Vincent Meis.*

SPOILER

Au travail, les filles

Début : Avec Carmen.

Objectif : Débarrasser les filles de joie locales des bandits de la Salamandre qui les harcèlent.

Récompense : 200 orins ou une ristourne considérable avec les filles.

1. Parlez à Carmen la courtisane. Vous pouvez la trouver dans les quartiers pauvres ou au bordel des Cuisses brûlantes (T). Si vous acceptez de les aider, les endroits où les filles sont importunées par les bandits s'affichent sur votre carte. Allez-y de nuit et affrontez les bandits de la Salamandre.
2. Allez toucher votre récompense chez Carmen dès que vous avez secouru la dernière des filles. Si vous décidez de ne pas prendre l'argent, vous pourrez profiter des services de ces dames contre un simple bouquet de fleurs.

Une vieille amitié

Début : Pendant votre discussion avec Shani à l'hôpital Lebioda (vous aurez besoin du talent botanique pour terminer cette quête).

Objectif : Entamer une relation plus intime avec Shani.

Récompense : Une aventure avec Shani.

Shani, une vieille amie, a besoin de votre aide et de votre soutien.

1. Shani vous demande de lui rapporter 5 pétales de chélidoine. Elle pousse dans les marais.

2. Une fois que vous avez donné les herbes à Shani et qu'elle vous a aidé pour Anatomie d'un crime, elle vous invite à une fête chez elle. Vous devez apporter trois types d'alcools : du vin rosé, de la liqueur de cerise et de la vodka de Temeria.

Vous devez aussi amener quelqu'un avec vous. Vous avez le choix entre :

- Zoltan Chivay ;
- Siegfried ;
- Carmen (qui vous accompagnera pour 100 orins).

La fin de la fête sera différente en fonction de votre choix. Mais cela n'aura aucune influence sur la fin de la quête.

3. Rendez-vous à la fête à la nuit tombée. Pendant la fête, on va vous envoyer chercher quelque chose à l'étage inférieur pour l'un des invités (c'est pourquoi il vaut mieux l'apporter d'avance). Si la vieille dame vous attrape, vous serez jeté à la rue (elle ne supporte pas les gens ivres). Pour revenir à l'intérieur, le meilleur moyen est d'aller cuver une petite heure chez Kalkstein ou chez Vivaldi en mode méditation.
4. La fête se termine peu après votre retour. Le moment est bien choisi pour offrir un bouquet de roses rouges à Shani. Le médecin vous racontera ses observations au sujet de Talar et la conversation se terminera en tête-à -tête romantique.

SPOILER

Souvenir d'un glaive

Début : Dans la prison, quand vous obtenez le glaive d'argent.

Objectif : Découvrir d'où vient l'arme.

Récompense : Informations sur le glaive et *la rune de la Terre.*

D'après votre conversation avec Joseph, Talar saurait quelque chose sur cette arme extraordinaire.

1. Rendez visite à Talar pour l'interroger sur le glaive. Le receleur bougonne un peu, mais vous oriente vers le joueur auquel appartenait l'arme.
2. Rendez-vous à la taverne pendant la journée et parlez au joueur. Il vous répond qu'il a gagné le glaive contre un jardiner de l'hôpital Lebioda.
3. Allez trouver le jardinier de l'hôpital Lebioda et interrogez-le sur le glaive. Il vous parle de la Bataille de Brenna. Allez voir Shani, qui était médecin à l'hôpital de campagne pendant la bataille.
4. Discutez avec Shani. Vous ne pouvez lui parler du glaive que chez elle, où elle se trouve entre 7 heures du soir et 9 heures et demie du matin.
5. Allez ensuite voir Zoltan, qui vous donnera des informations sur le glaive et vous donnera *la rune de la Terre.*

Havre de paix

Début : Quartier du temple de Wyzima Vous apprenez par Zoltan ou Siegfried que Leuvaarden le marchand a un contrat pour un sorceleur.

Objectif : Tuer 5 noyeurs, la nuit, près de l'embarcadère du marais.

Récompense : 400 orins.

Une fois renseigné par Zoltan ou Siegfried, vous trouverez Leuvaarden à la digue dans la journée et il vous proposera 400 orins pour tuer les monstres dans le marais.

1. Parlez au passeur ④ à l'embarcadère de la digue et donnez-lui 5 orins pour la traversée vers le marais.
2. Tuez cinq noyeurs de nuit près de la maison avec l'embarcadère, puis retournez à la digue pour toucher la prime de Leuvaarden.

Fleurs et or

Début : Dans le marais avec Yaren (nécessite le talent botanique).

Objectif : Cueillir 5 fleurs de bident.

Récompense : 100 ou 400 orins.

Le chef des bûcherons de la clairière Ⓖ, un nain nommé Yaren Bolt, a du travail pour vous. Vous devez cueillir une fleur rare qui pousse dans le marais et qui sert à fabriquer une drogue très chère. Le passeur près de l'embarcadère offre 400 orins pour les fleurs. Vous êtes censé partager les bénéfices avec Yaren.

1. Cueillez 5 fleurs de bident. Il en pousse beaucoup près de la tour en ruines, dans les marais. Allez ensuite parler au passeur à l'embarcadère, qui vous donnera 400 orins pour les fleurs.
2. Retournez voir Yaren.

Vous pouvez :

- ***Donner sa moitié au nain comme convenu.*** *Si vous décidez de commencer la quête Loin de chez soi, Yaren vous paiera 400 orins quand vous l'aurez terminée.*
- ***Tout garder*** *pour vous. Si vous décidez de commencer la quête Loin de chez soi, Yaren ne vous paiera que 100 orins.*

Pèlerinage

Début : Chez Pépé dans le marais, entre l'embarcadère et le village des briquetiers (plus disponible une fois que vous avez terminé la quête Cannibale).

Objectif : Escorter Pépé jusqu'à la chapelle.

Récompense : (facultative) Informations sur des lieux des marais, élixir et formules d'explosifs.

Si vous réclamez du travail à Pépé, il vous demande de l'escorter jusqu'à l'autel de Melitele Ⓔ.

1. Pépé peut être une source d'informations inestimable sur certains endroits des marais. Avant de partir pour la chapelle, vous pouvez lui parler d'endroits particuliers et obtenir des informations très précieuses. Ces endroits sont :
   - Les puits d'argile Ⓒ l'histoire des vodyanoi et du culte que leur vouent les briquetiers;
   - Zone de la grotte Ⓕ l'histoire du trésor dans le tombeau et du fantôme qui le garde.
   - Zone de la tour du mage Ⓚ Pépé vous parle des sefirot et du gardien de la tour.
   - Trois Iles Ⓓ à la fin de votre conversation, vous recevez l'élixir Forêt de Maribor et l'explosif Roi et Reine.
2. Escortez Pépé jusqu'à la chapelle. Au moment de lui dire au revoir, il vous invite dans sa cabane et vous parle du livre Ain Soph Aur qu'il garde là-bas. C'est l'un des livres que vous devez donner à Kalkstein pour terminer Une tour mystérieuse. Vous pouvez en acheter un autre exemplaire à Vivaldi dans le Quartier du Temple.

Cannibale

Début : Dans la cabane de Pépé dans les marais, quand vous approchez de la table.

Objectif : Décider du sort du cannibale.

Récompense : Si vous le laissez vivre, vous recevez le Venin du pendu pour enduire vos lames.

Quand vous approchez de la table de la cabane du marais, vous découvrez que son occupant est un cannibale.

1. Allez parler à Pépé. Il sera là si vous avez terminé la quête Pèlerinage. Si vous lui parlez avant de l'escorter à l'autel de Melitele, vous ne pourrez pas terminer la quête.
2. Prenez une décision (elle sera définitive).

Si vous le laissez vivre, *il vous donnera la formule du Venin du pendu et vous laissera dormir dans sa cabane.* ***Si vous choisissez de le combattre,*** *il s'enfuira de la cabane. Vous devrez l'affronter devant chez lui.*

3. Le combat. Vous pouvez assommer facilement le cannibale avec le Signe d'Aard avant de l'achever. Le vrai problème, ce sont les ékinoppes qui poussent dans le champ près de la cabane. N'essayez pas de combattre le cannibale si vous êtes à leur portée. Vous pouvez facilement l'entraîner plus loin. Employez le style puissant et le Signe d'Igni contre les ékinoppes. Il va aussi vous falloir boire un élixir de l'Hirondelle. Le talent Résistance au poison peut également vous être utile.

Son poids en or

Début : Avec Yaevinn à la clairière des druides.

Objectif : Remettre un pli à Vivaldi à Wyzima.

Récompense : La confiance de Yaevinn

Yaevinn, le chef des écureuils, vous demande de servir de messager.

1. Pendant votre conversation avec Yaevinn, ce dernier vous charge d'une certaine mission. Vous devez vous rendre à Wyzima et remettre une lettre à Golan Vivaldi.

Si vous décidez de commencer la quête, vous aurez deux possibilités en arrivant en ville :

- *Garder le secret et remettre la lettre à son destinataire légitime;*
- *Prévenir les autorités et confier la lettre à Vincent Meis.*
- *Selon votre décision, vous gagnez ou perdez la confiance de Yaevinn. Cela va influencer vos relations futures avec les non-humains.*

2. En revenant au marais, vous ne trouvez pas Yaevinn dans la clairière. Il a été envoyé au camp d'entraînement de la Scoia'tael (dont vous apprenez l'existence par les druides) et se trouve là-bas en ce moment.
3. Apportez la lettre et découvrez ce que mijotent les Ecureuils.

Enfant perdu

Début : Pendant votre conversation avec Vaska, quand vous avez terminé la quête Puits d'argile.

Objectif : Retrouver le garçon disparu.

Récompense : Début de relation plus intime avec Morenn la dryade.

Vaska vous raconte qu'un garçon du village a disparu et vous demande votre aide pour le retrouver. Elle prétend que c'est l'œuvre de la dryade du Bosquet des druides.

1. Rendez-vous au bosquet et parlez aux druides, puis à Morenn la dryade. Elle vous explique que les dryades n'enlèvent pas les petits garçons, mais les petites filles, et elle vous parle des coutumes de son peuple.

> Si vous savez lui parler, vous aurez une chance de passer un peu plus de temps avec elle... en privé. Pensez à vous munir d'une peau de loup avant d'aller lui parler.

2. A votre retour, informez Vaska des résultats de vos recherches. Vous terminerez votre mission dans le chapitre III. Vous retrouverez alors le garçon dans une grotte près d'une des équipes de briquetiers (dans la quête La récolte).

A des lieues de la maison

Début : Yaren Bolt, le chef des bûcherons, vous engage pour tuer des monstres sur la route de l'embarcadère. Cette quête se débloque une fois que vous avez terminé Puits d'argile et Fleurs et or.

Objectif : Tuer les trois groupes de monstres sur la route qui relie le camp des bûcherons à l'embarcadère et réglez le problème des vodyanoi.

Récompense : 100 ou 400 orins.

Yaren se plaint que des monstres harcèlent ses hommes sur la route de l'embarcadère. C'est un problème urgent. Une fois cette quête commencée, vous n'aurez pas le temps de retourner à Wyzima avant qu'elle soit accomplie. Si vous tentez de prendre le bac, le bûcheron mourra et votre quête échouera. Yaren attendra les résultats de votre mission au campement.

1. Dans cette phase de la quête, vous devez sécuriser la route de l'embarcadère. Vous allez y rencontrer des groupes de monstres de plus en plus nombreux. Vous êtes d'abord attaqué par des bloedzuigers, puis des noyeurs et enfin par deux ékinoppes près des puits d'argile.
2. Retournez au village et allez voir Vaska qui va vous parler des vodyanoi. Elle vous explique aussi comment communiquer avec eux en plaçant des objets sur leur autel près des puits d'argile. Elle attend un signe d'humilité de la part des bûcherons envers les vodyanoi.

Quelles que soient vos réponses pendant votre conversation avec Vaska, vous allez devoir régler le problème des vodyanoi de l'une des deux façons suivantes :

- *Allez voir Yaren et convainquez-le d'offrir sa hache en signe de paix. Vous devez placer l'arme sur l'autel vers minuit. A l'arrivée du vodyanoi, vers minuit, l'arme disparaît et vous trouvez une amulette, que vous devez rapporter à Yaren. Votre quête est alors terminée. Les bûcherons (à part Yaren) vont commencer à vénérer les vodyanoi, mais cela n'aura aucune influence sur le reste de l'histoire.*
- *Vous pouvez aussi tuer le vodyanoi qui apparaît près de l'autel après minuit et le dire à Yaren.*

3. Selon que vous avez partagé l'argent des fleurs de bident avec Yaren ou avez tout gardé pour vous, le nain vous paiera 400 ou 100 orins.

Unités de reconnaissance

Début : Avec Yaevinn, dans le camp d'entraînement de la Scoia'tael Ⓞ ou dans le camp de l'Ordre à la Vieille clairière Ⓗ, au sud du bosquet des druides, un fois que vous avez terminé Son poids en or.

Objectif : Guider la patrouille jusqu'au Cimetière des Golems.

Récompense : 200 orins et la bienveillance des elfes ou de l'Ordre.

On vous demande de guider une patrouille de quatre hommes jusqu'au Cimetière des Golems. Selon vos employeurs, les elfes ou l'Ordre, vous allez devoir combattre l'escouade opposée.

Ce combat s'annonce difficile, aussi devriez-vous boire des élixirs tels qu'Hirondelle, Blizzard ou Chat-huant. Il faut qu'au moins un membre de l'escouade survive pour réussir la mission.

> Cette quête est plus difficile quand vous aidez les elfes, car vous rencontrez de nombreux monstres des marais sur le chemin du cimetière. Pensez à faire le ménage sur l'itinéraire de l'escouade avant de commencer la quête.

Quel que soit le camp que vous choisissez, vous apprenez que Berengar est vivant.

Poker : professionnel

Début : Dès que vous avez terminé la quête Poker de dés : novice.

Objectif : Battez quatre joueurs de poker de dés.

Récompense : Argent.

On trouve quelques excellents joueurs de dés à Wyzima et aux alentours. Si vous les battez, vous pourrez jouer contre des adversaires plus forts.Vous devez quatre joueurs professionnels de poker de dés :

- Munro Bruys – le videur de la taverne de l'Ours Poilu (chapitres II et III);
- Talar - le receleur de Wyzima (chapitres II et III);
- De Wett (chapitre III) ;
- Velerad – le burgrave de Wyzima (chapitre III);
- Le hiérophante du Bosquet des druides (chapitre III);
- Tobias Hoffman (chapitre IV);
- Julian (chapitre IV);
- L'ermite (chapitre IV);

> Vous pouvez aussi terminer cette quête dans les chapitres III et IV.

Qui trouve garde

Début : Avec l'arnaqueur (disponible entre 6h30 et 8h du matin) devant l'entrée des égouts.

Objectif : Retrouver la bague de famille dans la crypte des égouts.

Récompense : Tous les autres objets trouvés avec la bague.

L'arnaqueur vous demande de retrouver sa bague dans la crypte des égouts qui est infestée de morts-vivants. Il vous en donne la clé.

Descendez dans les égouts et trouvez l'entrée de la petite crypte habitée par des goules et des graveirs. Entrez et trouvez la salle du coffret (prenez deux fois à droite au croisement). Prenez le contenu du coffre et dirigez-vous vers la sortie des égouts. Remettez la bague au type véreux (il vous attendra entre 6h30 et 8h00 du matin).

Le fantôme errant

Début : Avec Hildegarde la veuve au cimetière (disponible vers midi).

Objectif : Vaincre le fantôme de Mr Zollstock de nuit.

Récompense : 200 orins.

La veuve de feu M. Zollstock, que vous rencontrez aux alentours de midi, vous demande de la libérer du fantôme de son mari qui ne cesse de la hanter.

Rendez-vous à la porte du cimetière vers minuit. Vous trouvez le fantôme de Mr Zollstock en train de harceler sa femme. Il va falloir l'attaquer vous-même pour vous en débarrasser. Terrassez-le et retrouvez la veuve vers midi près du cimetière pour toucher votre récompense.

Un vin très rare

Début : Avec Conrad à la taverne de l'Ours Poilu (disponible seulement la nuit).

Objectif : Rapporter un vin exquis de la cave hantée par des monstres.

Récompense : Vin précieux.

Vous rencontrez un amateur de bons vins à la taverne, qui vous demande de lui rapporter quelques bouteilles de la cave d'une de ses maisons, qui serait hantée par des fantômes.

1. Entrez dans la maison marquée sur votre carte et descendez à la cave. Affrontez les trois graveirs. Dès que vous les avez vaincus, prenez trois bouteilles de très vieux vin et retournez à l'auberge.
2. Conrad vous avoue qu'il n'a pas d'argent pour vous payer et vous propose de partager le vin avec vous. Vous pouvez accepter sa proposition ou tout garder pour vous. Une bouteille vaut 240 orins.

La maison hantée

Début : Avec un bandit, dans une maison des bas-fonds (en face de l'entrepôt).

Objectif : Explorer la maison hantée dans les quartiers pauvres.

Récompense : Début de relation plus intime avec la demi-elfe.

1. Vous rencontrez un bandit dans une maison des bas-fonds en face de l'entrepôt Ⓤ Il vous parle d'un trésor dans une maison hantée et vous dit où il est caché.
2. En arrivant sur place, vous comprenez que c'est un piège et que les bandits qui vous attendent veulent tuer la demi-elfe au passage. Une fois vos assaillants expédiés, la demi-elfe vous invite à discuter dans une maison de Wyzima. Fouillez les corps pour trouver une clef.
3. En arrivant sur place, la demi-elfe vous rafraîchit la mémoire sur la langue des anciens. Si vous savez lui parler, vos relations ont une chance de devenir plus intimes.

Contrats

Début : Au panneau d'affichage près de l'entrée de la prison ou de la taverne de l'Ours Poilu.

Récompense : 150 orins par contrat.

Contrat sur les algoules

Apportez 3 échantillons de moelle d'algoule à Kalkstein. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux algoules en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome II.

Contrat sur les noyeurs :

Apportez 10 langues de noyadés à Siegfried. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux noyadés en lisant le livre Monstres des Marais.

Contrat sur les ékinoppes :

Apportez 3 Rhizomes d'ékinoppes au jardinier de l'hôpital Lebioda. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux ékinoppes en lisant le livre Des malédictions et de leurs victimes.

Contrat sur les loups :

Apportez 10 Peaux de loups à Jean-Pierre le chasseur.

Contrat sur les chiens

Début : Annonce affichée sur un des panneaux de la ville.

Objectif : Apporter 6 pots de suif de chien au fossoyeur.

Récompense : 100 orins.

Vous obtiendrez le suif de chien en tuant six des nombreux chiens qui rôdent dans Wyzima la nuit. Rapportez-le ensuite au fossoyeur que vous trouverez près du cimetière la journée.

Trophées

Récompense : 400 orins par trophée.

Un monstre dans les égouts

Apportez la tête du cocatrix à Vincent (Quartier du Temple : ⑨).

La plante sanguinaire

Apportez la tête d'ékinoppyre à Vincent.

Vous trouverez le cocaxydium dans le marais, sur la route qui relie le village des briquetiers aux puits d'argile ou les puits à l'autel. Cette espèce d'ékinoppe démesurée est un adversaire très dangereux : ses attaques infligent de très gros dégâts et empoisonnent le héros. La meilleure tactique consiste en à utiliser le style puissant en combinaison avec le Signe d'Igni auquel l'ékinoppyre est particulièrement vulnérable. L'élixir de l'Hirondelle vous sera peut-être nécessaire pendant ce combat.

SPOILERS

Les secrets de Wyzima

1. Vous devez commencer les trois premières quêtes pour progresser dans Les secrets de Wyzima. Dès que votre enquête vous apporte au moins une pièce à conviction contre Raymond, vous pouvez commencer Apparences trompeuses.

2. Si vous suspectez le Boucanier et Kalkstein : tuez le Boucanier et gagnez la confiance de l'alchimiste. Raymond va partir pour le marais. Dès que vous avez toutes les sefirot (la quête Une tour mystérieuse), ouvrez la tour et récupérez le livre. Vous allez être assommé par le détective qui s'enfuit avec le livre. Cela marque la fin du chapitre II.

Si vous suspectez Raymond : dites à Raymond que vous avez tué le Boucanier et, comme vous l'a conseillé Kalkstein, attirez le détective dans le marais en lui disant ce qui est caché dans la tour du mage. Dès que vous avez toutes les sefirot (la quête Une tour mystérieuse), ouvrez la tour et démasquez Raymond.

Suspect : Vincent Meis

Vincent est innocent. Vous l'apprenez en terminant la quête Mouchard, qui vous apporte une preuve irréfutable de son innocence. Si vous n'acceptez pas les explications de Vincent, le capitaine va se sentir offensé et cesser de vous parler, ce qui rendra d'autres quêtes (telles que les trophées) impossibles à terminer. Si vous le jugez innocent, Vincent vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses) et vous donnera la Chevalière de la Garde.

La Chevalière de la Garde vous permet d'accéder à l'hôpital et à la digue sans payer de pot-de-vin aux gardes..

Suspect : Boucanier

Le Boucanier est innocent. Si vous ne croyez pas ses explications, la conversation va en venir aux mains. Vous le combattrez aussi si vous suspectez Kalkstein et acceptez le contrat de Raymond sur la tête du parrain. Si vous jugez le Boucanier innocent, il vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses).

Suspect : Vivaldi

Vivaldi est innocent. Vous le découvrez en discutant de la banque avec Zoltan : il vous apporte la preuve irréfutable de l'innocence du nain. Si vous n'acceptez pas les explications de Vivaldi, il va se sentir offensé et tous les non-humains (comme le forgeron nain, par exemple) se méfieront de vous, jusqu'à ce que vous leur rendiez un service. Si vous le jugez innocent, Vivaldi vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses).

Suspect : Talar

Talar est innocent. Vous l'apprenez en terminant la quête Une vieille amitié, qui vous apporte une preuve irréfutable de l'innocence du receleur. Si vous n'acceptez pas les explications de Talar, il va se sentir offensé et cesser de vous parler. Si vous le jugez innocent, Talar vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses).

Suspect : Leuvaarden

Leuvaarden est innocent. Vous l'apprenez en terminant la quête Recherché, qui vous apporte une preuve irréfutable de son innocence. Si vous n'acceptez pas ses explications, Leuvaarden va se sentir offensé et cesser de vous parler quelques temps, mais vous pourrez toujours terminer les quêtes dans lesquelles il intervient. Si vous le jugez innocent, le marchand vous donnera 500 orins en récompense et vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses).

Suspect : Kalkstein

L'alchimiste est innocent. Vous l'apprenez en terminant la quête Anatomie d'un crime. Une autopsie réussie fournira une preuve irréfutable de l'innocence de Kalkstein. Si vous n'acceptez pas ses explications, l'alchimiste va se sentir offensé et cesser de payer les contrats de sorceleur, mais il interviendra toujours dans les quêtes majeures de ce chapitre. Si vous le jugez innocent, Kalkstein vous dira ce qu'il sait du passé d'Azar Javed (preuve nécessaire pour la quête Apparences trompeuses).

SPOILERS

Anatomie d'un crime

L'autopsie peut donner trois résultats différents:

- *Boucanier est coupable. Cette conclusion n'exige aucune preuve.*
- *Kalkstein est coupable. Vous devez recueillir des témoignages sur les plantes (celui de l'herboriste, après lui avoir donné le châle), sur le poison (celui de Raymond, de Vincent ou des infirmières de l'hôpital) et sur les procédures d'autopsie (celui du fossoyeur ou dans un livre sur la médecine légale, que vous pouvez acheter à Talar).*
- *Azar Javed, qui se fait passer pour Raymond, est coupable. Vous pouvez arriver à cette conclusion en vous basant sur les deux histoires racontées par le jardinier sur son séjour en Zerrikania pendant son service militaire, sur des informations d'un livre sur les insectes de Zerrikania (que vous pouvez acheter à l'antiquaire nain) et sur les procédures d'autopsie (que vous obtenez du fossoyeur ou dans un livre sur la médecine légale, que vous pouvez acheter à Talar).*

Si vous aviez déjà trouvé la preuve de la culpabilité de Raymond (en rayant les autres noms de suspects de votre liste ou en trouvant le corps du détective dans La gratitude du fossoyeur), l'issue de l'autopsie désignera toujours Azar.

Apparences trompeuses

Si vous n'avez que la preuve de l'innocence d'un des suspects, il va vous falloir réunir des preuves plus solides contre Raymond. Vous devez pour cela réussir la quête Anatomie d'un crime ou retrouver le corps du vrai détective dans La gratitude du fossoyeur ou rassembler les preuves de l'innocence des six suspects.

Si vous avez une preuve et que vous la révélez à Raymond sans préparation, vous mourez..

SPOILERS

La gratitude du fossoyeur

1. Aucun d'entre eux ne vous donnera de sauf-conduit tant que vous n'aurez pas réuni au moins deux pièces à conviction qui prouvent son innocence.

2. Dans la petite salle, derrière le mur que vous pouvez faire sauter à l'aide du Signe d'Aard, vous trouverez les restes du détective Raymond Maarloeve, dont l'identité est usurpée depuis quelques temps par Azar Javed. Cette découverte innocente complètement les autres suspects et vous fait entrevoir la fin de la quête Apparences trompeuses.

Mouchard

La réussite de cette quête vous apporte la preuve irréfutable que Vincent Meis est innocent dans Suspect : Vincent Meis

Une vieille amitié

Les renseignements que Shani vous apporte sur Talar apportent la preuve irréfutable que Talar est innocent dans Suspect : Talar.

Chapitre III

Lieux principaux de ce chapitre

Quartier du Temple de Wyzima



Legenda

- Ⓐ Porte de la digue
- Ⓑ Maison du dentiste
- Ⓒ Entrée des égouts
- Ⓓ Repaire de la Salamandre
- Ⓔ Forgeron
- Ⓕ Maison de Vivaldi (Yaevinn peut aussi s'y cacher plus tard dans le chapitre)
- Ⓖ Maison de Kalkstein, portail magique vers a maison de Triss et la tour du marais
- Ⓗ Maison de Shani
- Ⓘ Maison de Talar
- Ⓛ Prison municipale
- Ⓚ Planque d'Angus
- Ⓛ Hôpital Lebioda
- Ⓜ Jardin de l'hôpital
- Ⓝ Entrée des égouts
- Ⓞ Bordel des Cuisses Brûlantes
- Ⓟ Taverne de l'Ours Poilu
- Ⓡ Armurier de l'Ordre
- Ⓢ Entrée du quartier général de l'Ordre
- Ⓣ Entrée du cimetière
- Ⓤ Maison de la grand-mère
- ① Herboriste
- ② Marchand
- ③ Colporteur
- ④ Antiquaire
- ⑤ Infirmière en détresse
- ⑥ Vincent Meis
- ⑦ Carmen
- ⑧ Angus le revendeur

Quartier des Marchands de Wyzima

Le Quartier des Marchands de Wyzima grouille de vie. Il est habité par l'élite sociale de la capitale : nobles, riches marchands, notables et même le burgrave Velerad en personne. Ses rues pavées sont bien entretenues. Les maisons de brique aux balcons fleuris sont blotties en petits pâtés séparés dans les rues étroites et témoignent de la richesse de leurs habitants. Le centre du Quartier des Marchands est occupé par un grand marché où des vendeurs exposent des produits de luxe venus des quatre coins du monde. A proximité se dresse un imposant hôtel de ville.

L'appartement de Triss se trouve dans un immeuble au coin d'une petite place où trône un piédestal qui n'a plus sa statue. Plus au sud, on trouve le Nouveau Narakort, la taverne grande et chic fréquentée par les plus grandes personnalités de Wyzima. On peut y passer un agréable moment autour d'un verre de vin, y jouer aux dés ou se mesurer aux meilleurs pugilistes de la capitale. En soirée, le Nouveau Narakort organise des réceptions privées uniquement sur invitation.

Pour ceux qui ne manquent pas de liquidités, le Quartier des Marchands de Wyzima propose des distractions de premier ordre. Les plus belles femmes du monde attendent leurs clients à la Demeure de la Reine de la Nuit et leur offrent des plaisirs raffinés et l'occasion d'oublier un peu la monotonie d'une vie ordinaire.

Pour l'heure, à cause de la quarantaine, seules quelques personnes possédant des lettres de sauf-conduit sont autorisées à entrer dans ce Quartier des Marchands.

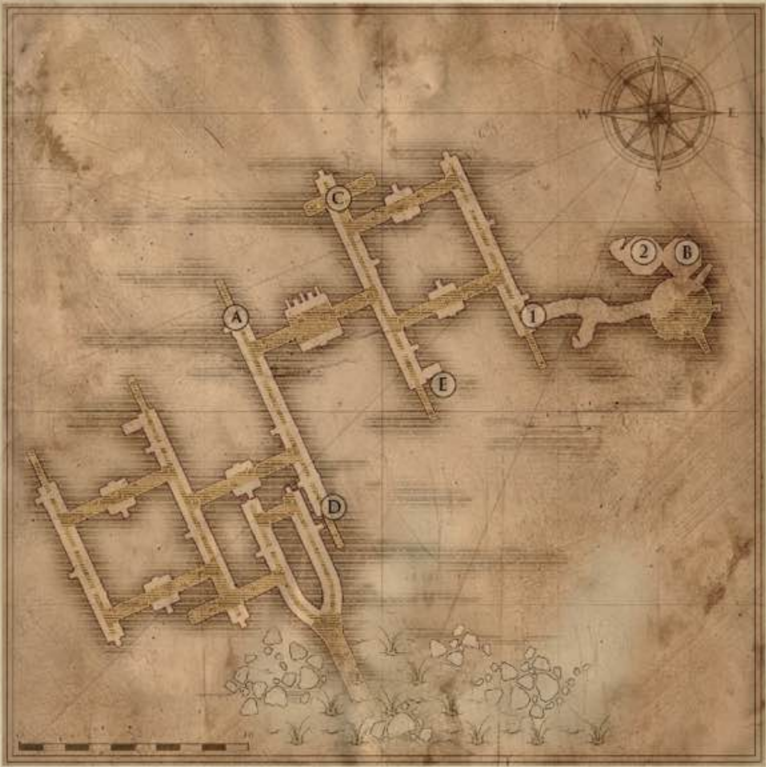
Legende

- Ⓐ Maison de Triss, portail magique vers le laboratoire de Kalkstein et la tour du marais
- Ⓑ Taverne du Nouveau Narakort Vous pouvez y rencontrer Talar, Jaskier, Patrick de Weyze, Leuvaarden et Triss.
- Ⓒ Banque et hôtel de ville (ces deux institutions sont installées dans le même bâtiment, avec leurs entrées sur les façades opposées)
- Ⓓ Entrée des égouts
- Ⓔ Portes du Quartier du Temple
- Ⓕ Demeure de la Reine de la Nuit
- Ⓖ Entrée du cimetière
- Ⓗ Repaire de la Salamandre (accès par les égouts)
- Ⓘ Maison du marchand
- ① Courtisane
- ② Armurier
- ③ Garde
- ④ Marchand transmettant le message de la Salamandre
- ⑤ Libraire
- ⑥ Armurier
- ⑦ Alchimiste
- ⑧ Marchand zerrikanien
- ⑨ Musicien ambulant
- ⑩ Marchand de bois
- ⑪ Vendeur d'alcool
- ⑫ Marchand (articles féminins)
- ⑬ Poissonnier
- ⑭ Boucher
- ⑮ Maître de la chasse


N
S
W
E
H
A
C
3
4
5
6
12
9
11
10
14
7
8
F
E
2
G
1
15
B
D
13

THE WITCHER
- ENHANCED EDITION -

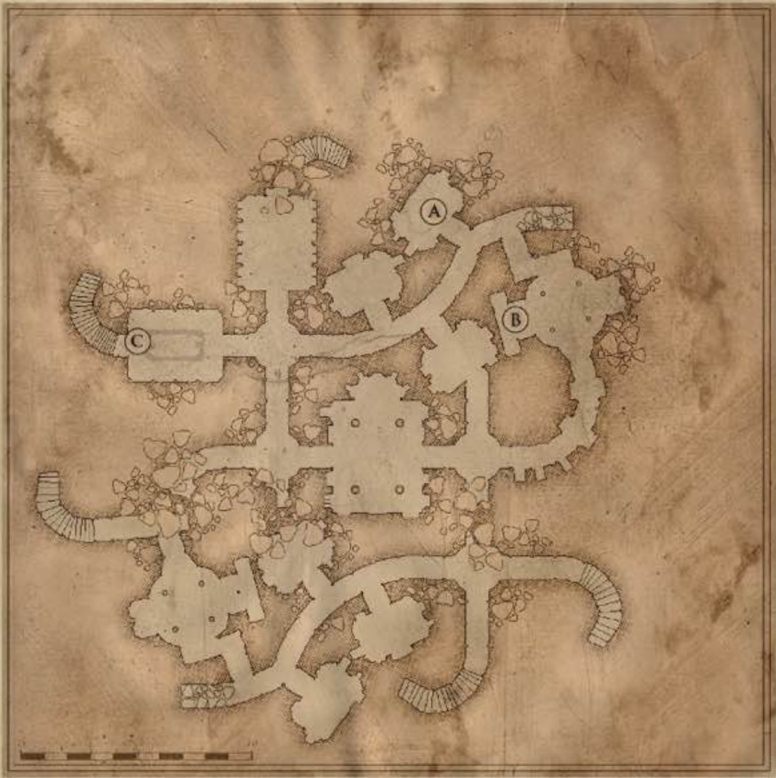
Egouts



Legende

Ⓐ Repaire de la Salamandre
Ⓑ Site d'Energie / Portail
Ⓒ Point de rendez-vous avec l'officier
Ⓓ Sortie vers la prison
Ⓔ Sortie vers le Quartier des Marchands
Ⓕ Zone de chargement
① Hommes de Yaevinn.
② Brouxe

Le repaire de la Salamandre



Legende

Ⓐ Laboratoire alchimique
Ⓑ Coffre contenant la lettre
Ⓒ Sortie vers les égouts

Marais



Legende

Ⓐ	Maison de Vaska	Ⓑ	Grotte
Ⓒ	Clairière	Ⓓ	Cadavre
Ⓔ	Bosquet des druides	Ⓕ	Tour effondrée
Ⓖ	Site de l'embuscade		
①	Passeur	②	Carmen
③	Vaska	④	Hiérophante
⑤	Yaevinn		

Quêtes principales

La réception huppée

Début : Avec Triss, lors de votre première conversation chez elle.

Objectif : Assister à la réception et suivre les instructions.

1. Rendez-vous à la taverne du Nouveau Narakort Ⓑ.après 6h00 du soir. La réception a lieu à l'étage. Si vous arrivez trop tard, la porte menant à la grande salle sera fermée ou le garde ne vous laissera pas passer. Vous pouvez venir n'importe quel jour tant que la quête n'est pas terminée.
2. Saluez les hôtes et les invités :
   - La princesse Adda, l'héritière légitime du trône. Vos rapports privilégiés font enrager de Wett;
   - Le burgrave Velerad;
   - Talar;
   - Leuvaarden;
   - Erkyn von Blunt.
3. Dès que Triss vous laisse seul, approchez-vous de Talar, qui se révèle être le chef de la police secrète. Parlez-lui de neutralité et autres sujets importants.
4. Parlez à Adda.

Vous devez préparer un plat qui séduira Adda. Si vous voulez gagner la gratitude (entre autres) de la jeune princesse, vous avez du pain sur la planche. Toutefois, si vous voulez terminer cette quête le plus vite possible, refusez et passez à l'étape 9. Si vous souhaitez passer un moment seul avec la princesse, il va vous falloir allier savamment amour et politique.

5. Retournez voir à Talar et allez lui chercher une lettre dans un coffre situé dans une des pièces adjacentes. Talar vous révèle les goûts de la princesse, mais il ignore comment préparer le plat. Il vous oriente vers Velerad.

Si vous n'êtes pas assez discret, vous serez repéré par un des invités. Vous devrez alors lui offrir l'alcool trouvé dans le coffre pour vous en débarrasser.

6. Allez parler à Velerad et offrez-lui une bouteille d'alcool fort. Vous apprenez la recette du plat favori de la princesse.
7. Parlez à Triss et demandez-lui de créer une illusion.
8. Apportez l'en-cas à Adda et retournez dans la pièce où vous avez volé la lettre pour Talar.
9. Triss vous demande d'aller parler à Leuvaarden. Le marchand vous dévoile son projet d'attaque du repaire principal de la Salamandre.
10. Erkyn von Blunt a fait vœu de silence, aussi devez-vous boire avec lui pour le faire parler. Au bout de trois bouteilles, vous obtenez la Chevalière de la Demeure de la Dame de la nuit, qui vous garantit un tarif préférentiel au bordel.

Les hommes du roi

Début : Avec Triss au début du chapitre, quand vous recevez la lettre de sauf-conduit qui vous permet de séjourner dans le Quartier des Marchands.

Cette quête comporte plusieurs étapes dont seules la première et la dernière sont obligatoires. Le reste est facultatif. Vous comprendrez mieux l'histoire en les abordant dans l'ordre..

1. Vous rencontrez une patrouille la première fois que vous sortez de la maison de Triss. Vous devez leur montrer votre lettre de sauf-conduit.
2. La nuit, vous rencontrez une patrouille (ils contrôlent les lettres de sauf-conduit).
3. Avant d'entrer dans le Nouveau Narakort, vous tombez sur un groupe de gardes menés par de Wett, qui cherchent à arrêter Talar. Le chef de la police secrète refuse d'accepter le décret royal qui le démet de ses fonctions.

Si vous ne croyez pas Talar, le chef de la police secrète va mourir. Si vous aidez Talar, vous vous dressez ouvertement contre de Wett.

Si vous retournez voir Talar plus tard, il vous remerciera de votre soutien et vous apprendra que les édits royaux suspects sont des contrefaçons.

4. Après le combat contre les Salamandres pendant la quête Enquête : Quartier des Marchands, vous parlez à Radovid le Farouche, l'empereur de Redania, à travers le miroir. Vous obtenez aussi la pierre magique, que vous apportez à Triss. La magicienne vous aide à localiser le repaire du roi.
5. Dites à Radovid que vous connaissez son repaire. Vous en apprendrez beaucoup sur les manœuvres politiques et les lettres de sauf-conduit de Foltest.
6. Allez voir Velerad une fois que vous avez terminé la quête Les héros de Yaevinn. Vous apprendrez que quelqu'un a falsifié les édits royaux.

SPOILER

7. Vous rencontrez Adda à la fin du chapitre.

SPOILER

La source

Début : Avec Triss au début du chapitre.

Objectif : Découvrir qui se cache derrière les anomalies magiques.

Récompense : Des progrès dans votre relation avec Triss ou Shani, la formule de l'Infusion de Vries.

1. Vous devez aider Triss à trouver la source des anomalies magiques. Il vous faut placer trois détecteurs dans la ville :
   - A l'entrée des égouts dans le Quartier du Temple ©;
   - Dans les ruines de la chapelle au cœur du cimetière ;
   - Sur le mur de l'hôtel de ville dans le Quartier des Marchands ©.
2. Retournez voir Triss. Finalement, vous découvrez que les anomalies en question sont causées par un enfant doué d'un incroyable potentiel magique : il s'appelle Alvin. C'est le garçon que vous avez déjà rencontré au début du chapitre I. Vous devez le faire sortir de l'hôpital Lebioda dès que possible et l'amener à la magicienne.
3. Allez voir Shani dès que vous arrivez dans le Quartier du Temple. Elle vous dit qu'elle n'a pas confiance en la magicienne et vous demande de lui ramener Alvin dès que vous le trouvez.
4. Retournez à l'Hôpital Lebioda.
5. Vous croisez Jaskier qui revient d'un rendez-vous galant avec une infirmière. Il vous raconte qu'on vient d'enlever un jeune garçon à l'hôpital. Par chance, le ménestrel sait peut-être où Alvin est détenu. Suivez-le jusqu'au repaire des ravisseurs.
6. Eliminez les Salamandres et parlez à Alvin.

Vous devez décider à quelle femme vous allez confier l'enfant. Vos relations avec Triss et Shani dépendront de ce choix. Cette règle s'applique aux quêtes de la suite du jeu. Quand vous avez pris votre décision, demandez à Jaskier de confier le garçon à Triss ou à Shani.

7. Allez parler à la femme que vous avez choisie, puis à l'autre. Désormais, cette dernière vous en voudra.
8. Retournez voir la femme que vous avez choisie, puis joignez-vous à la conversation de Jaskier et Zoltan sur les femmes et saoulez-vous au Nouveau Narakort. Vous pourrez allez voir Triss ou Shani dès que vous aurez dessaoulé.

Une nuit avec Triss (disponible si vous lui avez confié l'enfant). La magicienne pense que vous n'accordez pas assez d'attention à Alvin et vous fait comprendre que vous aurez plus de chances d'entamer une relation avec elle si vous passez plus de temps avec l'enfant. Lors de vos prochaines visites, vous devrez interroger l'enfant sur tout ce qui peut le tracasser, jusqu'à ce que Triss constate que vous feriez un bon père. Elle vous demandera plus tard un gage matériel de votre amour, à savoir un anneau d'argent et rubis. Vous pouvez l'acheter à un vendeur du marché (12) pour environ 100 orins.

Une nuit avec Shani (disponible si vous lui avez confié l'enfant). La jeune femme ne veut pas faire moins bien que la sorcière et elle tente de vous faire une démonstration de sa "magie." Il faut tout d'abord lui prouver que votre relation compte vraiment pour vous. Vous devez vous comporter de la même façon que pour Triss : commencez par parler quelques fois à Alvin, puis offrez l'anneau à Shani. La fille est à vous !

Enquête : Quartier des Marchands

Début : Chez Leuvaarden (une fois que vous avez terminé La réception huppée).

Objectif : Accéder au repaire principal de la Salamandre.

Récompense : Recette du décocté de Raffard le Blanc.

1. Vous devez terminer les quêtes suivantes pour réunir tous les objets nécessaires :
   - Pistage dans la ville;
   - Pistage dans la ville II;
   - La récolte;
   - Diplomatie et chasse.

Vous obtenez ensuite le document crypté et la Clef du code de la Salamandre. Vous trouvez ces objets sur les cadavres de Roland et Gellert Bleinheim, qui se trouvent dans le camp des Salamandres dans le marais et dans la zone de chargement des égouts (F).

2. Remettez les documents à Leuvaarden. Le marchand vous demande de revenir quelques heures plus tard car ses hommes ont besoin de temps pour décrypter le document.
3. Un des officiers des gardes de la cité va vous aider dans cette affaire. Vous l'identifierez en lui donnant le mot de passe : l'officier que vous cherchez connaît la réponse. Vous devez poser la question aux trois officiers possibles avant de trouver le bon.

4. Le troisième officier s'organise avec vous pour planifier une attaque nocturne du repaire de la Salamandre. Descendez dans les égouts du Quartier des Marchands vers minuit. L'officier et ses hommes vous attendent à l'autre bout du tunnel Ⓒ.
5. Montez à l'échelle qui mène à la partie fermée de la ville et frayez-vous un chemin jusqu'au bâtiment occupé par la Salamandre Ⓗ.
6. Faufilez-vous discrètement jusqu'au groupe de Salamandres qui tentent de contacter Radovid. Quelqu'un fini bientôt par vous entendre et la bataille commence. Vous devez vous débarrasser des mages qui invoquent les iphrites dès que possible. Sans eux, les combattants ne représentent pas de menace réelle.
7. Prenez la pierre de vision sur la plateforme et la clé du repaire de la Salamandre sur le cadavre du mage. Vous pouvez aussi parler à Radovid. Sortez du repaire.

{ SPOILER }

8. Allez voir Leuvaarden à la taverne du Nouveau Narakort et montrez-lui la pierre de Triss. La magicienne pense qu'il s'agit d'un transmetteur magique grâce auquel on peut se téléporter dans la base de la Salamandre. Quelques heures plus tard, elle vous donne des coordonnées précises.
9. Dès que vous terminez cette quête, une autre commence : Aucun pardon.

Pistage dans la ville

Début : Avec Joseph dans la prison, une fois que la quête Enquête : Quartier des Marchands est commencée.

Objectif : Entrer dans le repaire de la Salamandre et trouver une lettre.

Récompense : 100 orins.

Cette quête met fin au trafic de fisstech à Wyzima.

1. Trouvez Angus le revendeur (Quartier du Temple : ⑧) et parlez-lui. Angus, le revendeur de drogue local, passe sa journée dans les bas-fonds.

Si vous l'effrayez, *Angus se sauve et vous devez le suivre jusqu'à son domicile. Tuez-le et récupérez la lettre de recommandation et la clef d'Angus.* ***Si vous lui parlez de Kalkstein l'alchimiste****, Angus vous révèle l'emplacement du repaire de la Salamandre et vous remet une lettre de recommandation, moyennant pas moins de 1500 orins.*

2. Dirigez-vous vers le repaire de la Salamandre dans les égouts Ⓐ. Le plus court chemin passe par la prison. Passez par la trappe et avancez droit devant vous en vous débarrassant des obstacles avec le Signe d'Aard jusqu'à ce que vous trouviez un groupe de gardes à l'entrée. Ils vont vous demander un mot de passe. Vous l'obtiendrez de la part du tavernier du Nouveau Narakort ou en lisant les notes d'Angus.

Si vous répondez "épine," les Salamandres restent neutres et vous laissent entrer. Toute autre réponse déclenchera un pugilat.

3. Vous obtenez la formule de l'élixir par le chef des chimistes. Cela ne sera pas possible si vous avez donné le mauvais mot de passe.
4. Prenez la Lettre de Gellert Bleinheim dans le coffre surveillé. Le combat contre les mercenaires de la Salamandre commence dès que vous avez pris la lettre. Il vous serait difficile de vaincre une douzaine d'adversaires d'une main ! Heureusement, les gardes de la cité ne tardent pas à arriver. Courez vers la sortie dès que vous avez volé la lettre, attendez quelques minutes et retournez-y pour fouiller les corps des bandits éliminés par les gardes.
5. Parlez à Joseph dans les égouts. Le garde vous demande de terminer la quête Pistage dans la ville II.

Pistage dans la ville II

Début : Avec Joseph dans les égouts, quand vous avez terminé Pistage dans la ville.

Objectif : Vaincre Gellert et trouver la clef du code.

Récompense : 200 orins.

Vous continuez votre lutte contre les trafiquants de drogue.

1. Allez à la zone de chargement dans les égouts (F).
2. Tuez Gellert et son garde, puis fouillez son cadavre pour trouver la clef du code de la Salamandre..
3. En triomphant de vos adversaires, vous anéantissez une des cellules de la Salamandre.
4. Retournez voir Joseph pour toucher votre récompense.

La récolte

Début : Avec Vaska dans le marais.

Objectif : Libérer les briquetiers.

Récompense : Le titre de disciple honoraire et le livre Hymnes à la Folie et au Désespoir, qui vous apporte des informations sur Dagon, un de vos principaux ennemis dans le chapitre IV.

Les briquetiers du marais sont opprimés et forcés à travailler comme des esclaves par la Salamandre.

1. Les Salamandres ont capturé les briquetiers et les forcent à travailler dans leurs plantations qui servent à alimenter la production du fisstech. Vous devez libérer trois groupes d'esclaves en vous débarrassant des petites escouades de patrouille. Vous trouverez les captifs :

- A la tour effondrée (F);
- A la clairière (C);
- Dans la grotte (B). Vous allez aussi retrouver le garçon de la quête Enfant perdu, qui a commencé lors du chapitre II.

2.Parlez au chef de chaque groupe de briquetiers dès que vous les libérez. Une fois que tous les prisonniers sont libérés, informez Vaska de la réussite de votre quête. L'ancienne du village vous dit d'aller voir le hiérophante.

Diplomatie et chasse

Début : Avec Vaska, quand vous avez terminé La récolte.

Objectif : Tuer Roland et récupérer le document crypté.

Récompense : Le parchemin Fourrure de loup-garou.

Le chef des druides vous offre l'occasion de vous débarrasser d'un autre dirigeant de la Salamandre et de progresser dans votre quête pour Leuvaarden.

1. Parlez au hiérophante (4) dans le Bosquet des druides (la journée seulement). Vous dressez un plan pour tendre une embuscade au chef de la Salamandre. Le druide vous demande de ramasser un psilocybe, qui ne pousse que dans la grotte voisine (celle dans laquelle vous avez libéré les briquetiers).
2. Dès que c'est fait, accompagnez le druide jusqu'au site de l'embuscade (G).
3. Tuez Roland Bleinheim et sa garde.

> Ce combat peut s'avérer difficile, surtout si vous attirez des groupes de noyeurs ou des guerriers kikimorrhes. Si vous n'avez pas d'élixir de l'Hirondelle sous la main et que votre vitalité approche de zéro, regagnez le Bosquet au pas de course (les monstres ne peuvent pas y entrer), puis régénérez-vous et retournez au combat..

4. Vous trouvez le document crypté sur le cadavre de Roland et terminez ainsi la quête Enquête : Quartier des Marchands. Vous obtenez également le parchemin Fourrure de loup-garou.
5. Parlez au hiérophante.

Six pieds sous terre

Début : Avec Siegfried devant les portes du monastère.

Objectif : Démasquer le responsable des disparitions autour du cimetière.

Récompense : Somme d'argent variable en fonction de vos décisions.

Attention ! Si vous acceptez cette quête, vous ne pourrez plus terminer la quête Echos d'hier.

se passe des choses étranges au cimetière. Siegfried vous demande de mener votre enquête.

1. Rejoignez la partie centrale du cimetière. Vous devriez y trouver Vetala, la goule intelligente, absorbé par la dégustation d'un corps humain. Parlez-lui des disparitions.

Si vous ne le croyez pas, la conversation se finit en combat. Tuez Vetala et passez directement à l'étape 3. Si vous refusez de combattre la goule, vous apprenez que sont des commandos de la Scoia'tael qui sont à l'origine des disparitions et qu'ils ont installé un repaire dans le cimetière.

2. Vous rencontrez un groupe d'elfes près de l'entrée de la crypte.

Vous découvrez que la Scoia'tael a offert un groupes de Temeriens en pâture aux goules en les laissant à l'extérieur de la crypte. Vous pouvez tenter de les sauver et laisser les elfes s'échapper ou affronter les Ecureuils et laisser mourir les innocents.

3. Retournez voir Siegfried. Votre récompense dépend des choix que vous avez faits.

Si vous n'avez pas tué Vetala et que vous avez sauvé les gens de la crypte, Siegfried vous paye 400 orins. Si vous avez tué Vetala, vous touchez 200 orins, mais si vous n'avez pas sauvé les victimes innocentes vous ne recevez que 100 orins.

Echos d'hier

Début : Avec Yaevinn ⑤ dans le marais.

Objectif : Tuer le monstre qui décime les hommes de Yaevinn.

Récompense : 300 orins.

Attention ! Si vous acceptez cette quête, vous ne pourrez plus terminer la quête Six pieds sous terre.

Yaevinn est sans nouvelles de son commando depuis un moment. L'elfe vous demande de mener votre enquête.

1. Yaevinn vous demande de retrouver ses hommes dans les égouts de Wyzima. Rendez-vous à l'entrée des ruines elfiques ① dans le Quartier des Marchands.
2. Vous apprenez que les hommes de Yaevinn sont menacés par une brouxe. Vous la trouverez près du portail ②.
3. Parlez à Yaevinn (il se téléporte automatiquement) pour toucher votre récompense.

Les héros de Yaevinn

Début : Avec le messager qui arrive à la fin de la quête Six pieds sous terre ou Echos d'hier.

Objectif : Découvrir qui a attaqué la banque de Wyzima et pourquoi.

Récompense : Un allié, nécessaire pour la quête Aucun pardon.

Attention ! Les choix que vous faites dans cette quête influencent la fin du jeu. Vous ne prenez la décision définitive que dans le chapitre IV, mais si vous décidez d'aider un des camps, vous ne pourrez plus rejoindre l'autre faction en conflit.

Vous croisez un enfant dans la rue, qui vous raconte que quelqu'un a attaqué la banque. Velerad a besoin de votre aide.

1. Allez parler à Velerad devant la banque attaquée par le commando d'elfes ©.
2. Entrez à l'intérieur.

Décidez si vous y allez seul ou si vous attendez Siegfried. Dans le premier cas, vous traversez l'entrepôt en tuant des noctules en chemin. Dans le second, vous attaquez les assaillants à revers en passant par l'hôtel de ville.

3. (Seulement si Siegfried vous accompagne) Vous rencontrez l'arrière-garde. Vous hésitez à négocier, mais Siegfried s'oppose vivement à tout accord avec les non-humains.

Si vous acceptez de négocier, Siegfried vous abandonne. Si vous attaquez les elfes avec Siegfried, vous rejoignez le camp de l'Ordre.

4. (Seulement si vous êtes seul) Vous rencontrez Grouver, un des hommes de Yaevinn.

Si vous essayez de négocier, Grouver vous dit de descendre voir Yaevinn. Sinon, la conversation se termine en bataille et vous rejoignez le camp de l'Ordre.

5. Rejoignez Yaevinn dans le sous-sol de la banque.

L'elfe tente de vous convaincre de rallier sa cause. Si vous avez déjà rejoint le camp de l'Ordre, vous allez devoir le traquer. Sinon, vous le laissez s'échapper et vous vous alliez avec les rebelles. En vous échappant, vous devez tuer les kikimorrhes qui rôdent dans cette partie des égouts. Dans la suite du jeu, vous trouverez Yaevinn dans la maison de Vivaldi.

6. Parlez à Yaevinn ou retournez voir Velerad.

Aucun pardon

Début : Avec Leuvaarden, quand vous avez terminé la quête Enquête : Quartier des Marchands.

Objectif : Trouver des alliés dans la lutte contre la Salamandre et tuer le Professeur.

Récompense : Les objets du Professeur (par exemple la formule de l'élixir Courroux de kikimorrhe et une partie des Secrets des sorceleurs).

Vous partez pour la bataille finale contre la Salamandre accompagné des alliés que vous avez choisis.

1. Vous devez trouver des alliés pour l'assaut final de la base de la Salamandre;
   - Velerad refuse;
   - Siegfried accepte si vous avez terminé la quête Six pieds sous terre et avez rejoint le camp de l'Ordre pendant l'attaque de la banque;
   - Yaevinn Ⓕ accepte si vous avez terminé la quête Echos d'hier et avez rejoint son camp pendant l'attaque de la banque;
2. Vous devez terminer les quêtes Les hommes de Yaevinn et La Source si ce n'est pas déjà fait.

C'est votre dernière chance de terminer toutes les quêtes secondaires dans Wyzima.

3. Parlez du rendez-vous convenu à Triss.
4. Rendez-vous à la taverne du Nouveau Narakort

SPOILER

5. Montez à l'étage pour parler à Leuvaarden, Triss et votre allié (Siegfried ou Yaevinn). De Wett est en route avec son armée, mais la magicienne réussit à vous téléporter dans la base de la Salamandre.
6. Avancez droit devant vous en dégageant les obstacles qui vous barrent la route avec le Signe d'Aard. Eliminez le premier groupe de Salamandres.

Dans la première salle, vous trouvez un coffre contenant un livre sur les loups-garous, les striges, les ékinoppes et

7. Tournez à gauche. Vous ne tardez pas à rencontrer un allié. Ses hommes vous attendent déjà.
8. Vous devez tuer le mage de la Salamandre pour récupérer la Pierre Energétique qu'il vous faut pour ouvrir le portail d'Alvaro. Dès que vous avez terminé, un groupe d'Ecureuils ou de membres de l'Ordre vous rejoint en se téléportant.
9. Eliminez deux groupes importants de bandits de la Salamandre et avancez lentement vers le Professeur et Azar Javed qui vous attendent derrière un autre portail. A votre arrivée, vous avez une conversation très révélatrice avec Azar.
10. Azar vous isole de vos alliés avec une barrière magique. Vous allez devoir vous débrouiller seul. Entrez dans la pièce voisine par le tunnel.
11. Affrontez le Professeur. Ce n'est pas un adversaire très redoutable. Mais vous allez avoir plus de soucis avec les Salamandres et les kikimorrhes qui le protègent.

Si Azar vous a volé le livre dans le chapitre II, le Professeur va s'aider de sorts puissants. Sinon, il sera plus facile à vaincre.

12. Vers la fin de la bataille, le plancher s'effondre et vous tombez tous les deux au niveau inférieur de la grotte. Vous êtes accueillis par la reine kikimorrhe, qui tue le Professeur et essaye de vous dévorer aussi.

Comment faire pour tuer la reine kikimorrhe ? Vous devez l'écraser avec le plafond en utilisant le Signe d'Aard. Visez les piliers en bois en prenant garde à ne pas vous tuer et courez à l'autre bout de la grotte sans vous soucier des petites kikimorrhes. Si vous avez bien détruit tous les étais, la reine est enterrée vivante sous les décombres..

13. Fouillez les restes de la reine kikimorrhe. Emportez tous les documents et autres lettres appartenant au Professeur, le Livre du glouton et la formule du Courroux de kikimorrhe, ainsi que le nerf de reine kikimorrhe.
14. Regagnez la surface dès que vous avez lu les documents. Il s'avère que les édits royaux ont été falsifiés par la princesse Adda (dans la quête Les hommes du roi). Vous échappez de justesse à une mort certaine grâce à Triss qui vous téléporte dans la région du village d'Eaux-Troubles.

Fin du chapitre III.

Quêtes secondaires

La belle et la bête

Début : Avec Carmen dans le marais ②.

Objectif : Lever (ou non) la malédiction du loup-garou dont Carmen est amoureuse.

Carmen la courtisane vous demande de l'aider pour un problème de cœur.

SPOILER

1. Demandez au hiérophante de vous expliquer les deux méthodes pour lever une malédiction.
2. Demandez à Carmen (vous la trouverez dans les quartiers pauvres) de vous révéler l'identité de son bien-aimé. La courtisane refuse et vous devez attendre la suite des événements.
3. Tandis que vous essayez de terminer la quête Enquête : Quartier des Marchands après l'assaut du repaire de la Salamandre, vous apprenez l'identité du loup-garou. Si vous ne le tuez pas, vous pouvez allez voir Carmen et tenter de l'aider.
4. Méthodes de soin (vous devez toutes les essayer dans cet ordre précis) :
   - Cueillez cinq feuilles de petite ciguë et apportez-les à Carmen pour en faire une chemise (ne fonctionne pas);
   - Préparez un remède chez le célèbre alchimiste (ne fonctionne pas). Kalkstein accepte de préparer l'élixir si vous lui apportez une larme de vierge. Vous pouvez vous en procurer une auprès d'une des infirmières de l'hôpital Lebioda ou de Siegfried;
   - Faites-lui avouer son amour (fonctionne). Parlez au bien-aimé de Carmen. Il n'est pas sûr de vouloir s'engager dans une relation par peur de mettre sa compagne en danger.

Si vous lui conseillez de choisir l'amour, la malédiction sera levée. S'il choisit la solitude, il restera un loup-garou.

Yeux bleus

Début : Avec Patrick de Weyze à la taverne du Nouveau Narakort.

Objectif : Retrouver la sœur disparue.

Récompense : 200 orins si vous prenez le parti des vampires ou rien du tout si vous vous rangez du côté du chevalier.

Le chevalier vous demande de retrouver sa ravissante sœur aux yeux bleus. Vous pouvez vous renseigner auprès de Carmen ou simplement vous rendre au bordel de la Demeure de la Reine de la Nuit.

1. Demandez à Carmen (Quartier du Temple : ⑦) si elle a vu une fille aux yeux bleus dans le quartier. La courtisane prétend que la sœur de Patrick travaille au bordel dédié aux riches habitants de Wyzima dans le Quartier des MarchandsⒻ.

> Carmen se trouve dans le marais au début de ce chapitre. Elle ne revient à Wyzima qu'une fois que vous avez commencé la quête La belle et la bête. En outre, elle refusera de vous parler de la fille juste après votre conversation sur le loup-garou. Mieux vaut vous consacrer à autre chose et revenir voir Carmen le lendemain.

2. Vous rencontrez une fille correspondant à la description de Patrick à la Demeure de la Reine de la Nuit.
3. Le chevalier vous demande de vérifier qu'il s'agit bien de sa sœur. Pour en obtenir la preuve, vous devez passer la nuit avec la courtisane aux yeux bleus. La nuit coûte 500 orins. Evitez de marchander, vous n'y gagneriez qu'une addition deux fois plus salée !

4. Informez Patrick de la nouvelle profession de sa sœur et des traces de morsure de vampire que vous avez trouvées sur son cou. Vous devez maintenant vérifier si quelqu'un du bordel essaye de prendre le contrôle de l'esprit de la jeune femme.
5. Retournez à la Demeure de la Reine de la Nuit et montez à l'étage. Vous allez devoir donner environ 250 orins au garde pour le soudoyer.
6. Parlez à la Reine de la Nuit, la patronne de l'établissement.

La femme vampire vous propose un marché : vous lui laissez la vie sauve en échange d'une nuit avec elle et ses trois Sœurs des Miséreux. Si vous acceptez, passez directement à l'étape 6. Sinon, tuez la créature et retournez voir le chevalier pour terminer votre quête.

7. Patrick arrive au bordel.

   Vous pouvez :

   - *Tuer le chevalier. Vous aurez la gratitude des femmes vampires, ainsi que celle de la sœur pour l'avoir libérée d'un frère qui la traitait en esclave;*
   - *Tuer les vampires. Le chevalier ramène sa sœur à la maison et continue d'abuser d'elle;*
   - *Rester neutre. Vous tuez le chevalier et les vampires.*

Le luth de Jaskier

Début : Avec Jaskier à la taverne du Nouveau Narakort.

Objectif : Retrouver le luth de Jaskier.

Le barde a perdu son luth pendant une de ses escapades romantiques et vous demande de le retrouver.

1. Vous devez boire avec Jaskier pour apprendre ce qui est arrivé à son luth.
2. Allez à la maison du marchand dans le Quartier des Marchands (1).
3. Le père de la fille à laquelle Jaskier enseignait la musique vous barre la route.

Vous pouvez régler l'affaire par le dialogue et une modeste donation ou avec les poings.

4. Vous trouverez le luth dans le coffre à l'étage. Prenez-le et rapportez-le à Jaskier. Vous pouvez aussi entamer une relation plus intime avec Rozalind Pankiera.
5. La récompense supplémentaire est l'invitation au concert de Jaskier qui a lieu le soir même.

Poker : arnaqueur

Début : Lorsque vous avez terminé la quête Poker : professionnel.

Objectif : Battez quatre joueurs de poker de dés.

Récompense : Les mises engagées.

On trouve quelques excellents joueurs de dés à Wyzima et aux alentours. Si vous les battez, vous pourrez jouer contre des adversaires plus forts. Vous devez gagner contre trois des quatre joueurs de poker ci-dessous :

- Jaskier (chapitre III et IV);
- Koster; l'arnaqueur de la maison de jeu (chapitre III);
- Chireadan (chapitre IV);
- Le fantôme (chapitre IV).

Vous ne pouvez terminer cette quête que dans le chapitre IV..

Infirmière en détresse

Début : Avec l'infirmière en détresse près de l'hôpital (après midi).

Objectif : Tuer la noctule dans la cave de la grand-mère.

Récompense : 50 orins.

L'infirmière que vous rencontrez devant l'hôpital Lebioda vous raconte que sa grand-mère a un comportement étrange depuis quelques temps.

1. Attendez la nuit et entrez dans la maison de la grand-mère dans le Quartier du Temple Ⓣ.
2. Descendez à la cave et tuez le monstre que la grand-mère prenait pour son fils, puis retournez voir l'infirmière pour toucher votre récompense.

Si la grand-mère est réveillée, elle ne vous laissera pas descendre à la cave. Mieux vaut entrer dans la maison

L'anneau

Début : Avec le marchand inquiet à la digue (seulement la journée).

Objectif : Retrouver la bague du marchand.

Récompense : 100 orins.

Le marchand inquiet vous demande de retrouver la bague de sa famille.

1. Vous trouverez la bague sur le corps près de l'autel de Melitele Ⓓ dans le marais.
2. Rapportez-la au marchand et réclamez vos 100 orins.

Ca va piquer un peu

Début : Chez le dentiste nain dans le Quartier du Temple Ⓓ.

Objectif : Trouver des spécimens pour la collection du dentiste.

Récompense : De l'argent pour chaque spécimen rapporté. Vous recevez un glaive d'acier spécial pour réunir tous les spécimens demandés.

Zahin Schmartz, le dentiste nain, collectionne divers spécimens.

- Voici ce que vous pouvez récupérer en accomplissant cette quête :
- Mâchoire de décharneur (150 orins)
- Crocs de noctule (100 orins)
- Dents de dévoreur (125 orins)
- Crocs d'alpyre (150 orins)
- Crocs de bête (50 orins)
- (**Facultatif**) Dent d'un célèbre pugiliste (250 orins, à ramasser après un combat à mains nues))
- (**Facultatif**) Crâne de barghest (50 orins)

Contrats

Début : Au panneau d'affichage près de l'entrée de la taverne du Nouveau Narakort.

Récompense : De l'argent pour chaque contrat.

Contrat sur les ékinoppyres :
Apportez 3 fioles de jus d'ékinoppyre à Joseph. Vous trouverez tout ce que vous devez savoir sur ces monstres dans le livre Des malédictions et de leurs victimes. Le geôlier vous paiera 200 orins.

Contrat sur les graviers :
Apportez 5 os de graveirs à Velerad. Vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux graveirs en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome I. Velerad vous paiera 200 orins.

Contrat sur les noctules :
Apportez 3 crocs de noctules à Velerad. Velerad vous paiera 250 orins.

Il contratto dei ghoul:
Apportez 12 fioles de sang de goule à Velerad. Vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux goules en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome I. Vous toucherez 150 orins en récompense.

Contrat sur les kikimorrhes :
Apportez 10 griffes de kikimorrhes à Velerad. Vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux kikimorrhes en lisant le livre Le monde merveilleux des insectoïdes. La récompense est de 200 orins.

Contrat sur les cocatrix :
Apportez 5 plumes de cocatrix au scribe de l'hôtel de ville. Vous trouverez les informations nécessaires dans le livre Ornithosaures.Cette quête vous rapportera 200 orins.

Contrat sur les wyverns :
Apportez 3 morceaux de viande de wyvern au patron du Nouveau Narakort. Vous toucherez 200 orins de récompense.

Trophées
Récompense : 600 orins par trophée.

Croc blanc
Vous devez terrasser Woref, le loup qui ravage le marais, et rapporter son scalp au Grand maître de la Chasse (Quartier des Marchands : ⑮). Vous trouverez Woref accompagné de loups ordinaires dans la zone centrale du marais.

La wyvern prédatrice
Vous devez terrasser Moa, la femelle wyvern que vous trouverez sur l'Ile des wyverns dans le marais, et rapporter sa tête au Grand maître de la Chasse (Quartier des Marchands : ⑮). Cette quête vous rapportera 600 orins.

SPOILERS

Les hommes du roi

1. Vous pouvez ignorer la situation, mais vous laisserez Talar mourir et vous n'apprendrez rien de nouveau. Si vous soutenez de Wett, Talar meurt aussi, mais vous commencez à vous douter de quelque chose. La meilleure solution consiste à secourir Talar, qui, pour vous remercier, vous apportera la preuve que les édits royaux ont été falsifiés. Il vous suffit d'aller lui parler à la taverne du Nouveau Narakort.

2. Vous découvrez que les édits royaux ont été falsifiés par la princesse. Voulant renverser son père, elle a commencé à coopérer avec la Salamandre, mais elle ne réalise pas que ses actes ont commencé à la dépasser.

Enquête : Quartier des Marchands

Parlez au loup-garou. C'est Vincent Meis, le capitaine de la garde. Vous pouvez le tuer en partant du principe qu'un sorceleur tue les monstres, mais vous devrez alors affronter les gardes enragés. Si vous le laissez en vie, vous pourrez terminer la quête La belle et la bête et Vincent vous aidera quand la Salamandre vous tendra une embuscade (dans la quête Aucun pardon).

Aucun pardon

Si vous avez épargné Vincent, il vous avertit de l'arrivée des Salamandres et vous aide sous sa forme de loup-garou ou de chef de la garde exorcisé. Dans le cas contraire, vous êtes attaqué par ses subordonnés qui vous accusent de meurtre.

La belle et la bête

Vincent est un loup-garou. Vous ne pouvez pas terminer cette quête si vous avez assassiné le capitaine pendant la quête Enquête : Quartier des Marchands. Si vous tuez le capitaine, vous obtenez l'ingrédient fourrure de loup-garou.

THE WITCHER
-ENHANCED EDITION-

Chapitre IV

Lieux principaux de ce chapitre

Bords du lac

Le soir, une brise légère venue du lac fait onduler la surface des petits bras de rivière tandis que le Roi Pêcheur relève ses filets. Les quelques rares villageois viennent contempler le mirage de la Cité Sous-les-Eaux, qui apparaît à la surface du lac grâce à la clarté exceptionnelle de l'eau, à la lumière de la lune et à un léger effet d'optique magique. Il y a aussi une grotte dans cette région, un refuge pour les elfes fugitifs qui vivent en harmonie avec les habitants du village voisin des Eaux-Troubles.



Legende

Ⓐ Autel de la Dame du Lac
Ⓑ Bateau du roi Pêcheur
Ⓒ Cabane du roi Pêcheur
Ⓓ Grotte des elfes
Ⓔ Crypte
Ⓕ Feu de camp de Berengar
Ⓖ Passage vers le village
Ⓗ Passage vers les champs
① Nymphe (peut également se trouver sur l'Ile de l'Hirondelle Noire, près de la Dame du Lac)
② Rayla la Blanche (vers la fin du chapitre)
③ Toruviel
④ Chireadan
⑤ Roi Pêcheur
⑥ Fille déterminée
⑦ Artisan elfe

Village des Eaux-Troubles

Personne ne sait pourquoi le village porte ce nom lugubre. Quiconque visite les Eaux-Troubles découvre que les paysans aux joues rouges qui vivent dans leurs cabanes en bois robustes et bien tenues sont des gens joyeux et ouverts. Partout où le regard se pose, d'innombrables couronnes de fleurs tressées accrochées par les ravissantes paysannes annoncent un mariage.

Les voyageurs fatigués trouveront la taverne dans la partie ouest du village. Ils seront sûrement guidés par les fumets de lard frit ou de chou braisé et peut-être même par l'arôme de la célèbre omelette aux œufs de wyvern. La petite cabane contre le mur de la taverne est la maison de la guérisseuse.

Hélas, ses habitants l'ignorent encore, mais les jours de paix du village sont comptés. Le bonheur des jeunes mariés va céder au désespoir du veuvage, les fils vont égorger leurs pères et les monstres danseront sur leurs cadavres éparpillés au milieu des flammes et des horreurs de la guerre.

dans le marais.



WitcherEE Guide FR.indd 76 13/08/08 12:23:45

Legende

Ⓐ Taverne. Vous y rencontrez Jaskier et Julian.
Ⓑ Maison du forgeron
Ⓒ Maison de Tobias Hoffman
Ⓓ Cabane du boulanger
Ⓔ Maison de Celina
Ⓕ Ruines
Ⓖ Vieux pont effondré. Vous trouverez le maçon et son fils à côté.
Ⓗ Endroit où vous retrouvez Alvin (si vous avez choisi Shani dans le chapitre III).
Ⓘ Maison d'Adam
Ⓙ Maison d'Alina
Ⓚ Passage vers les bords du lac
Ⓛ Passage vers les champs
Ⓜ Maison de la guérisseuse ou d'Abigail (selon les choix que vous avez faits dans le chapitre I)
① Villageois
② Vieux paysan
③ Alvin (au début du chapitre)
④ Vache de concours
⑤ Alvin (vers la fin du chapitre)
⑥ Julian (surtout au début du chapitre, il passe le plus clair de son temps à la taverne)

Champs

Dans les champs qui entourent le village, les pousses de céréales dorées se balancent fièrement dans le vent et les ruines pittoresques d'un ancien monastère s'ajoutent à une petite cabane d'ermite pour donner au tout un air de conte de fées. Mais ce tableau paradisiaque a récemment été bouleversé par l'apparition de spectres de midi, de spectres de minuit, de scolopendromorphes et de dévoreurs.



Legende

- Ⓐ Arbre des pendus
- Ⓑ Cabane de l'ermite
- Ⓒ Cercle des druides
- Ⓓ Sépulture de l'ermite
- Ⓔ Passage vers le village
- Ⓕ Passage vers les bords du lac
- Ⓖ Crypte

Ile de l'Hirondelle Noire

L'Ile de l'Hirondelle Noire est une île pittoresque sur le lac. C'est ici que les rares élus peuvent rencontrer la Dame du Lac. Cette petite bande de terre couverte d'arbres sert aussi de refuge à des centaines d'animaux. Ces dégénérés de vodyanoi y ont érigé un autel avec des pierres extraites des Profondeurs. Cet autel leur sert à offrir de sanglants sacrifices à Dagon.



Legende

- Ⓐ Bateau pour les bords du lac
- Ⓑ Autel de Dagon
- ① Dame du lac
- ② Acolyte de Dagon

Quêtes principales

Des ronds dans l'eau

Début : En parlant à la Dame du Lac, Tobias Hoffman ou le Roi Pêcheur.

Objectif : Résoudre le conflit entre les paysans et les vodyanoi.

Récompense : Le glaive cérémonial de Deithwen (si vous avez travaillé pour les vodyanoi), un énorme diamant (si vous avez travaillé pour Julian) ou le glaive d'argent Aerondight (si vous avez travaillé pour la Dame du lac).

Accomplissez les étapes 1 et 2 des Chemins de la destinée et les étapes 1 à 3 d'Alvin.

Ce n'est qu'alors que vous pouvez parler aux représentants des factions en conflits : Julian et le prêtre vodyanoi. Si vous décidez d'aider un des deux camps, vous vous dressez contre l'autre.Il est également possible de réconcilier les humains et les vodyanoi. Pour cela, vous devez accepter la quête de la dame du Lac (après avoir parlé à Julian ou au prêtre).

Au service des paysans

1. Julian veut intimider les vodyanoi : vous devez donc tuer Dagon. Son autel se trouve à l'autre extrémité de l'Ile de l'Hirondelle Noire Ⓑ. Rejoignez-le en vous débarrassant des quelques groupes de wyverns qui vous barrent la route. Vous pouvez aussi courir jusqu'à l'autel, car les monstres ne peuvent pas vous y suivre.
2. Attaquez l'acolyte de Dagon. Un groupe de vodyanoi hostiles apparaît. Vous devez éliminer les gardes avant de tuer l'acolyte. Dès qu'il expire, Dagon émerge des flots.
3. Tuez Dagon et retournez voir Julian pour toucher votre récompense, l'énorme diamant.

Il est bon de savoir que les vodyanoi sont extrêmement vulnérables au feu..

Au service du prêtre vodyanoi

1. Le prêtre vous demande de sacrifier une vache et tuer Dagon. Entrez dans le village à la nuit tombée.

Vous pouvez rencontrer le prêtre vodyanoi la nuit, près de l'autel.

2. Il y a un enclos dans lequel la fierté des paysans locaux broute paisiblement au centre du village ④. Pour gagner la confiance de la vache, vous devez lui donner des noix et fruits secs. Vous pouvez les acheter au boulanger du village Ⓓ.
3. Emmenez la vache de concours à l'autel des vodyanoi sur l'Ile de l'Hirondelle Noire Ⓑ. C'est là que vous devez la sacrifier.
4. Dagon apparaît alors. Tuez-le et retournez voir le prêtre pour toucher votre récompense : le glaive cérémonial de Deithwen.

Au service de la Dame du Lac

1. La Dame du Lac veut réconcilier les deux parties en conflit et rétablir l'ordre sur ses terres. Elle vous demande d'obtenir deux présents attestant de la bonne volonté des paysans et des vodyanoi. En outre, comme les autres, elle veut que vous éliminiez Dagon.
2. Allez voir Julian et le prêtre. Prenez la statuette d'albâtre au premier et le bracelet en or au second.
3. Apportez ces présents à la Dame du lac. Vous obtenez une goutte de son sang recueillie dans un rubis.

4. Il y a un autel sur lequel vous pouvez sacrifier le sang de l'autre côté de l'Ile de l'Hirondelle Noire (B). Dagon apparaît.

5. Tuez-le et retournez voir la Dame du lac pour toucher votre récompense.

Comment tuer Dagon ? Ce n'est pas un adversaire si terrible, en particulier si vous avez choisi le niveau de difficulté moyen ou facile. Vous ne pouvez le blesser qu'en tuant successivement tous les disciples qu'il invoque.
Au début du combat, quand Dagon a encore beaucoup de points de vitalité, évitez d'employer le style de groupe.
Tâchez plutôt de tuer rapidement vos adversaires un par un en tentant de les assommer avec le Signe d'Aard puis en les achevant tant qu'ils sont étourdis.
Vous trouvez deux objets précieux sur le cadavre de Dagon : les sécrétions de Dagon et la rune du Soleil.

Tâchez de terminer le plus de quêtes secondaires possible dans ce chapitre avant d'affronter Dagon..

Pour passer un voluptueux moment avec la Dame du Lac, vous devez lui parler du Saint Graal, puis mener une petite enquête impliquant divers personnages.

Les chemins de la destinée

Début : Avec Berengar dans la crypte des bords du lac, une fois que vous avez commencé Des ronds dans l'eau. Vous pouvez aussi commencer cette quête avec Julian.

Récompense : Variable en fonction de vos choix.

Vous finissez par rencontrer Berengar, qui vous parle de lui et vous met face à un choix crucial.

1. Eliminez tous les monstres qui hantent la crypte avec Berengar.
2. Suivez le sorceleur jusqu'au feu de camp (F), allumez-le et lancez la conversation. Berengar vous parle de l'arme du sorceleur légendaire qui allie une solidité extraordinaire à une flexibilité étonnante (quête L'armure : première partie).
3. (facultatif) La Dame du lac vous demande de parler du destin à Berengar. Cela ne l'intéresse pas. Il n'accepte pas d'avoir été forcé à devenir un sorceleur méprisé des autres humains et d'avoir dû renoncer à ses rêves de mariage et de parenté.
4. Pour apprendre la vérité sur Berengar, adressez-vous à tour de rôle à lui et à la Dame du Lac. Enfin, la Dame du Lac vous promet un cadeau si vous vous attirez ses faveurs. Vous devez terminer la quête Des ronds dans l'eau. Vous obtenez le glaive d'argent Aerondight – un glaive d'une solidité exceptionnelle qui augmente les dégâts de base de 30 % et augmente aussi les chances d'infliger un effet critique tel que Douleur, Coup précis ou Désarmement de 40 %.
5. Votre ultime confrontation avec Berengar a lieu près du bateau.

SPOILER

Si vous tuez Berengar, vous obtenez son médaillon qui vaut 850 orins. Si vous épargnez le sorceleur, il vous aidera pendant une des batailles finales. Dans les deux cas, vous récupérez le Livre du Tonnerre et le parchemin Sécrétions de Dagon.

Alvin

Début : Avec Jaskier, après votre première visite au village.

Vous rencontrez à nouveau Alvin, l'enfant prodige.

1. Jaskier vous dit qu'il a retrouvé Alvin. Vous trouverez le garçon dans la maison d'Alina ou aux alentours (3). Parlez à Alvin et à Alina.
2. Retrouvez Jaskier à la taverne. Le barde vous remet une amulette de la part de Triss.
3. Trouvez Alvin et donnez-lui l'amulette. Le garçon tombe une fois de plus en état de transe divinatoire.

Si vous avez choisi Shani dans le chapitre précédent, vous trouverez Alvin sur la berge (H) près du village. Un dévoreur apparaît près du garçon : vous devez le défendre. Si vous avez confié l'enfant à la magicienne, vous trouverez Alvin dans les ruines (Village : (F)). Tuez le spectre qui le garde prisonnier ou jouez la liberté de l'enfant aux dés.

4. Les visions d'Alvin commencent à prendre forme.

> À des moments cruciaux du chapitre IV, Alvin va soulever des questions problématiques sur lui-même et sur le monde. La façon dont vous allez lui répondre va influencer sa perception des choses et va également avoir un impact sur certains événements de l'épilogue..

- Sur les sorceleurs : sur les bords du lac, après la mort de Dagon dans la quête Des ronds dans l'eau.
- Sur le destin : dans les champs, une fois que vous avez récupéré les morceaux de miroir cassé dans la quête Chaude journée.
- Sur l'amour : dans les champs, quand vous montrez le miroir reconstitué à la future mariée.
- Sur le racisme : dans le village, tandis que vous parlez aux otages dans la quête Elfes et liberté.

5. Une fois la quête terminée, allez voir Berengar et demandez-lui s'il vous a tout raconté la veille.
6. Alvin disparaît à nouveau au cours du chapitre IV. Pour le retrouver, vous devrez retourner à Wyzima et demander conseil à Triss.

Chaude journée

Début : Avec Alina dans le village (J).

Objectif : Résoudre le problème de la future mariée.

Récompense : 400 orins.

Les préparatifs de mariage d'Alina et Julian sont en cours, mais leurs affaires de cœur se compliquent.

1. Alina s'inquiète des relations entre sa sœur et Julian, son futur mari. Elle vous demande d'aller leur parler.
2. Vous devriez rencontrer Adam après avoir parlé à Alina. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours aller le voir chez lui (I). Vous apprenez que le garçon est l'amant secret de la future mariée.
3. Vous trouverez Julian en train de discuter avec Celina devant la taverne (A). Ils se séparent et Celina vous aborde. Il s'avère qu'elle est jalouse de la relation de sa sœur, car, à son avis, cette dernière ne mérite pas un aussi bon époux.

4. Retournez voir Alina et convainquez-la qu'elle n'a aucune raison d'être jalouse.
5. Terminez les étapes 1 à 3 de la quête Alvin. Le garçon vous raconte sa vision. Un événement étrange va bientôt se produire dans le village. Parlez-en à Julian.
6. Alina a disparu. Julian vous supplie de la retrouver. Alvin va vous aider en vous racontant son rêve.

Les villageois vous apprennent qu'elle a été vue récemment dans les champs, près de la taverne.

7. Rendez-vous à l'Arbre des Pendus dans les champs vers midi. Vous y trouvez une Alina mort-vivante. Le spectre de midi ne se rappelle ni son nom, ni qui elle était. Vous devez la tuer. Quelques temps plus tard, Adam tue Celina devant vos yeux. Vous apprenez que c'est elle qui avait tué la future mariée. Une fois sorti des champs, vous rencontrez le meurtrier. Adam vous explique qu'il n'a fait que venger sa bien-aimée.
8. Retournez voir Julian et racontez-lui la mort de sa promise.

Si vous décidez de lui révéler que c'est Adam le coupable, le meurtrier sera emprisonné dans sa propre maison Ⓘ. Vous pouvez aussi garder l'identité du meurtrier de Celina secrète.

9. Vous devez trouver un moyen de rendre la mémoire au fantôme d'Alina. Les personnages suivants peuvent vous donner des informations :
   - La Dame du lac;
   - Berengar;
   - Jaskier;
   - L'ermite (Champs: Ⓑ);
   - La guérisseuse ou Abigail (Village : Ⓜ);

   La seule solution est de retrouver les 5 fragments du miroir de Nehaleni et de le reconstituer.
10. Les endroits où les fragments du miroir ont été cachés sont indiqués sur votre carte. Ils sont facilement reconnaissables à la lueur qui en émane. Un groupe de spectres apparaît à chaque fois que vous ramassez un fragment, pensez donc à emporter de l'huile contre les spectres.
11. Réparez le miroir. Vous pouvez le faire faire par :
    Le forgeron du village Ⓑ – vous devrez le payer 100 orins;
    L'artisan elfe sur les bords du lac ⑦ – vous devrez le payer 100 orins.
    Cela va prendre du temps, profitez-en donc pour accomplir d'autres quêtes.
12. Montrez le miroir au spectre de midi. Sa mémoire lui revient et elle se souvient qui elle était. Malheureusement, elle refuse d'accepter qu'elle est morte.
13. Allez voir la Dame du Lac, la guérisseuse ou Abigail.

Votre dernière tâche consiste à lever le sortilège qui accable le fantôme d'Alina. La façon de procéder dépend de vos choix dans les chapitres précédents.

Première méthode : le sentiment caché

Possible si vous avez laissé les paysans brûler Abigail.

- Parlez à Adam (1). Si vous l'avez dénoncé à Julian, vous devrez d'abord demander la clef de la maison dans laquelle est détenu l'assassin.
- Suivez Adam dans les champs. Il va vous attendre au feu de camp près de l'Arbre des Pendus. A votre arrivée, il se suicide sous vos yeux.
- Le fantôme d'Alina apparaît alors. Adam peut enfin lui parler. Les amants s'en vont en trouvant la consolation dans la mort.
- Retournez voir Julian pour toucher votre récompense.

Autre méthode : émouvante poésie

Possible si vous n'avez pas pris la carte des druides ou laissé Abigail mourir.

- Parlez à Jaskier.
- Vous devez le retrouver près de l'Arbre des Pendus après 8h du soir.
- Récitez le poème sur Alina en cœur avec Jaskier. Vous devez réciter le bon passage.

Ses lèvres scellées, ses yeux fixes,
Sa poitrine glacée, son cœur de battre a cessé;
Encore de ce monde, mais plus tout à fait !
De qui s'agit-il ?
Bonne réponse : le trépassé.

Une nouvelle vie éclot, printemps de l'espoir.
Son âme de tous ses souvenirs munie.
Le mort regagne la terre de son enfance,
Car avec sa bien-aimée enfin il s'unit.
Sa poitrine se soulève, le froid perdure
Ses lèvres bougent, son regard reste dur.
Rendu au monde, mais captif de la mort. Qui est cet homme ?
Bonne réponse : un fantôme.

- Celina apparaît. Les sœurs discutent et le fantôme d'Alina s'en va.

- Retournez voir Julian pour lui annoncer la bonne nouvelle et toucher votre récompense.

Puisque vous vous êtes chargé d'Alina, pourquoi ne pas essayer de lever le sortilège sur le fantôme de sa sœur ? Celina vous engagera lors de votre prochain passage dans les champs. Vous devez lui donner une couronne d'immortelles, qui est l'une des récompenses de la quête Chasser la Chasse Sauvage. Si vous ne l'avez pas, vous allez devoir tuer le spectre de la nuit hostile.

Elfes libres

Début : Avec Rayla la Blanche. Une fois que vous avez terminé les quêtes Des ronds dans l'eau et Chaude journée, celle-ci commence automatiquement quand vous revenez sur les bords du lac après une visite à la Dame du Lac.

Objectif : Prendre parti dans le conflit politique ou rester neutre.

Les choix que vous faites dans cette quête influencent le chapitre V et l'épilogue.

1. Parlez à Rayla la Blanche. Elle est venue empêcher les Ecureuils de tuer les paysans innocents. Son attitude envers vous dépend du camp que vous avez soutenu dans le chapitre I.
2. Allez voir Jaskier quand vous entrez dans le village.
3. Parlez à Alvin dans le Village ⑤. Le garçon est emprisonné. Il est retenu en otage par les elfes rebelles avec le reste des habitants.
4. Parlez à Toruviel.

Si vous avez aidé les elfes dans le chapitre II, Toruviel vous demande de l'aider à s'échapper. Malheureusement, elle refuse de libérer Alvin ou les autres prisonniers. Elle pense que seuls les enfants retiennent Rayla de donner l'assaut au village.

5. Allez voir Jaskier. Vous devez choisir votre camp une fois pour toutes.

Si vous vainquez les elfes en combattant pour l'Ordre, vous finirez le jeu dans le camp des humains. Si vous aidez les elfes à échapper à l'Ordre, vous finirez le jeu dans le camp des rebelles. Si vous décidez de fuir, vous finirez le jeu en restant neutre. Attention ! Vous ne pouvez pas choisir le camp que vous avez combattu pendant la quête Les hommes de Yaevinn du chapitre III.

Alvin disparaît pendant l'attaque du village.

6. Allez voir Rayla la Blanche sur les bords du lac. Son attitude envers vous dépend du choix que vous venez de faire.
7. Jaskier devrait vous attendre près du bateau. Allez lui parler et partez ensemble pour Wyzima.

Fin du chapitre IV.

Quêtes secondaires

Les vieilles habitudes

Début : Avec la naïade sur les bords du lac.

Objectif : Récupérer le collier..

Récompense : Le livre intitulé : Description des vodyanoi, les hommes-poissons, la rune de la Terre ou des soins à chaque visite à la naïade. En plus de tout cela, vous recevrez une amulette qui vous protègera contre les noyeurs.

Au bord du lac, la Naïade vous demande de récupérer son collier que Zéphyr le noyadé lui a volé.

1. Vous devez éliminer trois groupes de noyeurs la nuit :
   - sur les bords du lac;
   - sur l'Ile de l'Hirondelle Noire;
   - près de la rivière dans le village.
   - Leurs positions exactes sont indiquées sur les cartes.
2. Zéphyr le noyadé apparaît dès que vous avez tué le dernier noyeur. Après un bref combat, vous récupérez le collier sur sa carcasse. Rapportez-le à la naïade pour toucher votre récompense.

La tentation

Début : Avec la femme du forgeron, dans sa maison Ⓑ.
Objectif : Faire fuir la succube ou l'endormir.
Récompense : Le livre Les plantes des terres arides (si vous travaillez pour la femme) ; du météorite rouge pour renforcer les glaives ou 500 orins (si vous décidez d'aider le forgeron)..
Le forgeron et son épouse ont des problèmes conjugaux que vous pouvez aider à résoudre.

1. La femme du forgeron est convaincue que son mari la trompe avec la succube. Elle vous demande de lui rapporter 9 poignées de poussière scintillante de spectre de minuit pour tuer la créature.

Vous pouvez tout raconter au forgeron qui vous demandera de lui rapporter 9 poignées de poussière scintillante de dévoreur, grâce auxquelles il pourra endormir la succube le temps que son épouse oublie sa maîtresse.

2. Trouvez la poussière et apportez-la au personnage de votre choix.

Tribulations diverses

Début : Avec le maçon près du pont (village : Ⓖ), seulement pendant la journée.

Objectif : Trouver un terrain d'entente avec les créatures qui détruisent le pont.

Récompense (au choix) : Le livre Spectres, Fantômes et Damnés, 400 orins ou l'aide d'un archer au combat.

Harn le maçon a un problème avec des farfadets qui ruinent tous ses efforts.

1. Allez voir la guérisseuse ou Abigail Ⓜ. Ce sont les farfadets qui détruisent le pont : ils craignent que le maçon ait des intentions impures. Vous devez trouver un présent qui comble les rêves d'un farfadet.
2. Un harnais de chat serait parfait. Les farfadets en gardent un près de la chapelle dans la crypte des champs Ⓖ, et le considèrent comme un présent sacré des dieux. Rapportez-le à la guérisseuse ou Abigail.

3. Vous devez maintenant placer le harnais dans une autre chapelle, plus près du pont. En retour, vous recevrez un trèfle à quatre feuilles, symbole de chance et d'amitié qui garantira au maçon de pouvoir travailler en paix.
4. Retournez voir le maçon pour toucher votre récompense.

Chasser la Chasse Sauvage

Début : Avec l'ermite dans les champs (B).

Objectif : Vaincre les fantômes de la Chasse Sauvage.

Récompense : Le livre Vampires : Mythes et réalité (sur les alpyres, les brouxes, les noctules et les garkains), l'accès à la maison de l'ermite (vous y trouverez le livre intitulé : Le Pogrom de Rivia ou la Couronnes d'immortelles nécessaire pour lever le sort jeté à Celina dans la quête Chaude journée). En outre, vous recevez l'amulette suivante : Sac de sel.

1. Récupérez quelques racines de mandragore dans les brouettes derrière la cabane de l'ermite.
2. Terrassez les neuf fantômes de la Chasse Sauvage au cercle des druides (seulement de nuit).

> Avant de tuer les deux premiers fantômes, vous devez allumer la lanterne en vous tenant dans le cercle des druides et jeter les racines de mandragore dans les flammes. Si vous échouez, le Roi de la Chasse Sauvage entre en scène. C'est un adversaire redoutable, surtout secondé par ses valets. Faites tout votre possible pour éviter de le combattre et jetez régulièrement de la mandragore dans le feu pendant le combat.

3. Retournez voir l'ermite le matin pour toucher votre récompense.

Le pain quotidien

Début : Avec Toruviel sur les bords du lac (3).

Objectif : Livrer du pain aux elfes.

Les elfes qui se cachent dans la grotte meurent de faim. Toruviel vous demande votre aide.

1. Toruviel vous donne 20 orins pour acheter 5 miches de pain au boulanger du village [D]. Vous découvrez sur place que cette somme ne vous permet d'acheter que quatre miches. Si vous voulez, vous pouvez payer la cinquième miche de votre poche.
2. Vous rapportez le pain à Toruviel.

> Une fois cette quête terminée, entrez dans la grotte où les elfes se cachent. Si vous parlez à une des elfes et lui donnez quelque chose à manger, vous déclenchez une querelle qui se termine... dans l'intimité..

L'armure : première partie

Début : Avec Berengar dans le chapitre IV ou avec un des alliés dans le chapitre V.
Objectif : Forger la légendaire targe du sorceleur.
Récompense : L'armure de Corbeau
Parlando con Berengar verrai a sapere della leggendaria armatura di Raven e deciderai di farla tua!

Vous pouvez commencer cette quête dans ce chapitre ou dans le suivant.

1. Parlez de l'armure du sorceleur à Berengar.
2. Au village, demandez des précisions au forgeron et à l'artisan elfe.
3. Rassemblez les éléments de l'armure.
   - Notes d'un ménestrel elfe : dans l'un des sarcophages de la crypte dans les champs Ⓖ (vous pouvez aussi les trouver dans le chapitre V);
   - Pièce d'armure : dans l'un des sarcophages de la crypte sur les bords du lac Ⓔ (vous pouvez aussi la trouver dans le chapitre V);
   - Vous ne pourrez réunir les autres éléments que dans le chapitre suivant (quête L'armure : deuxième partie).

Contrats

Début : Au panneau d'affichage (au carrefour au sud du village).
Récompense : Argent, variable en fonction du combat.

Contrat sur les alpyres :
Apportez 5 crocs d'alpyres à Tobias Hoffman Ⓒ. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux alpyres en lisant le livre Vampires : Mythes et réalité. Vous toucherez 250 orins de récompense.

Contrat sur les basilics :
Apportez 3 peaux de basilics à Julian Ⓐ. Elles vous rapporteront 250 orins.

Contrat sur les scolopendromorphes :
Apportez 3 carapaces en chitine de scolopendromorphes à l'artisan elfe (bords du lac : ⑦). Vous toucherez 250 orins de récompense.

Contrat sur les wyverns royales :
Apportez 3 œufs de wyvern au tavernier Ⓐ. Vous toucherez 250 orins de récompense.

Contrat sur les dévoreurs :
Apportez 10 dents de dévoreur à la guérisseuse ou Abigail Ⓜ. Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux dévoreurs en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome II.

Trophées

Récompense : 800 orins par trophée.

Le prêtre vodyanoi
Vous devez tuer Teju, le prêtre des vodyanoi, et remettre son scalp à Tobias Hoffman Ⓒ. Vous trouverez le monstre la nuit, près du bateau de pêche.

L'ancien décharneur
Vous devez tuer Ureus et rapporter sa tête à Tobias Hoffman Ⓒ. Vous trouverez le monstre dans la crypte des champs

THE WITCHER
ENHANCED EDITION

SPOILERS

Les chemins de la destinée

C'est Berengar qui a révélé l'emplacement de Kaer Morhen au chef de la Salamandre et qui l'a aidé à comprendre les secrets volés. Il a décidé de coopérer avec eux car il ne voyait aucune différence entre les Salamandres et les sorceleurs.

Chapitre V

Lieux principaux de ce chapitre

Digue

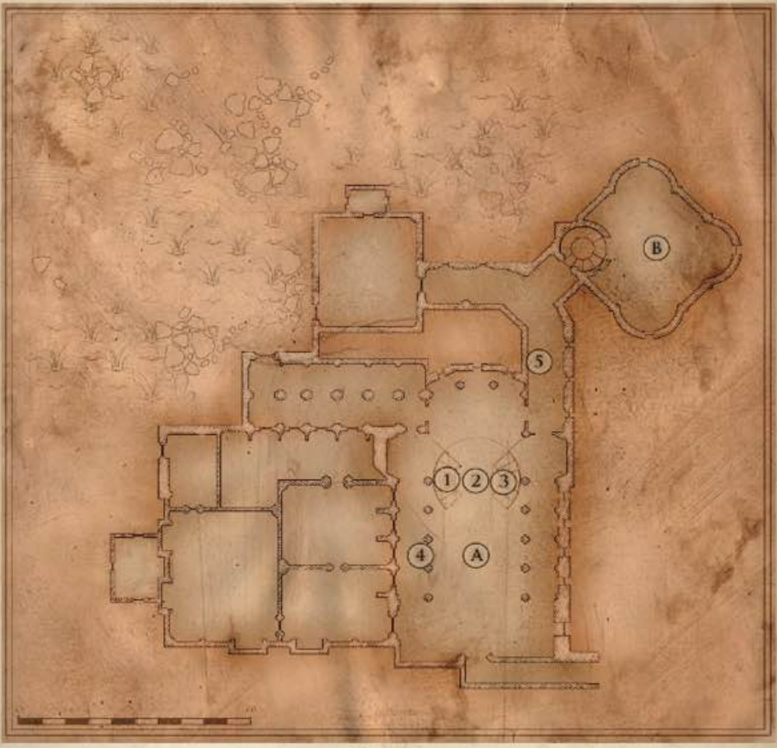


Legenda

Ⓐ Porte de la Vieille Wyzima
① Jaskier
② Vincent Meis (s'il est vivant) ou un autre capitaine de la garde.
③ Zoltan Chivay
④ Carmen
⑤ Radovid le Farouche.

Château de Foltest

Foltest a bâti son château à une époque où une strige ravageait son ancien quartier général ; la strige était le fruit d'une aventure incestueuse entre le souverain et sa propre sœur. Ses grandes salles de pierres, ses fenêtres en verre teinté et ses plafonds voûtés témoignent que l'ingénierie des nains a servi ici. Le Roi Foltest est un monarque très actif qui voyage souvent dans son pays. Quand il est à Wyzima, il séjourne dans ses appartements et reste généralement dans son château. Dans la salle du trône, le roi accorde audience à ses sujets, qu'il s'agisse de simples quémandeurs ou de ses fidèles conseillers



Legenda

Ⓐ	Salle du trône	Ⓑ	Appartements de Foltest
①	Triss Merigold	②	Velerad
③	De Wett	④	Antoinette
⑤	Chambellan		

La Vieille Wyzima

La Vieille Wyzima est une sorte de mémoire du passé, d'un temps où même les capitales des plus grandes nations n'étaient encore que des hameaux de huttes en bois reliées entre elles par des allées remplies de poules et d'enfants crasseux. C'est en déplaçant son trône du vieux château au château royal que le roi Foltest a entamé le long processus de conversion du village en bois qu'était Wyzima en grande ville de briques. Le travail de démolition a été aidé par la guerre qui fut impitoyable envers les habitants de la Vieille Wyzima blottis derrière leur palissade. Après la guerre, l'ancien village est devenu une sorte de ghetto pour les non-humains : les elfes et les nains assimilés à la population ont été forcés à s'installer là où même les plus miséreux refusaient de rester. Aujourd'hui, la Vieille Wyzima est une zone de combats entre l'Ordre de la Rose-Ardente et la Scoia'tael.



Légende

- Ⓐ Hôpital
- Ⓑ Tour enflammée
- Ⓒ Laboratoire de Kalkstein
- Ⓓ Maison du forgeron
- Ⓔ Repaire de la Scoia'tael
- Ⓕ Quartier général de l'Ordre
- Ⓖ Sortie dérobée de la ville vers le cimetière
- ① Infirmières, Zoltan Chivay et Rayla la Blanche
- ② Kalkstein
- ③ Capitaine Jean-Pierre
- ④ Premier groupe de réfugiés
- ⑤ Deuxième groupe de réfugiés

Cimetière du marais

Quand le vieux château abritait encore la cour royale, les marécages alentour étaient régulièrement asséchés et nettoyés de toute créature nuisible. Une grande partie de cette zone était occupée par un vieux cimetière datant de l'époque des elfes. Aujourd'hui, la principale nécropole de Wyzima se trouve dans son enceinte et le cimetière du marais est devenu un endroit dangereux, infesté de monstres. Les entrées de nombreuses cryptes ont été inondées par l'eau saumâtre et toutes sortes de créatures repoussantes rôdent dans les relents putrides. Les réfugiés de la Vieille Wyzima ont cependant trouvé un abri dans les petites grottes qui jonchent le marais.

La rumeur dit qu'une de ces grottes, qu'on appelle la Crypte de Corbeau, abriterait les secrets du légendaire sorceleur ainsi que son armure extraordinaire. Il est difficile d'identifier les sépultures qui reposent dans les chambres de la crypte, car le temps a effacé les noms des morts dans la mémoire des hommes comme sur le marbre des stèles et rongé les sculptures qui ornaient les sarcophages. De nombreuses cloisons se sont éboulées dans les passages qui mènent à la crypte. Des monstres sanguinaires attendent leurs proies, tapis dans les recoins obscurs. Il émane pourtant des pierres froides gravées jadis par les elfes une atmosphère de quiétude et de méditation paisible sur la vie.

Une église rongée par le temps subsiste sur la colline où sont préservés les tombeaux des anciens : c'est ici qu'avaient lieu les obsèques. Les membres de la famille royale étaient ensevelis dans une grande crypte sous cette église. Aujourd'hui, les sarcophages profanés par les pillards se désagrègent à cause de l'humidité ambiante. La rumeur dit qu'une terrible femme démon vit ici en se nourrissant du sang humain des victimes qu'elle étrangle.

Legende

- Ⓐ Grotte des druides. Vous pouvez y rencontrer Shani, le vieux druide, le druide Patriarche et le cousin Corbin.
- Ⓑ Grotte des réfugiés, cousin Buse
- Ⓒ Grotte des réfugiés, cousin Ramerot
- Ⓓ Vieille église et crypte de la strige
- Ⓔ Route de la Vieille Wyzima
- Ⓕ Route du vieux château
- Ⓖ Crypte de Corbeau
- ① Père désespéré
- ② Velerad


N
W
E
S
F
A
B
G
H
1
2
D
C

Vieux château

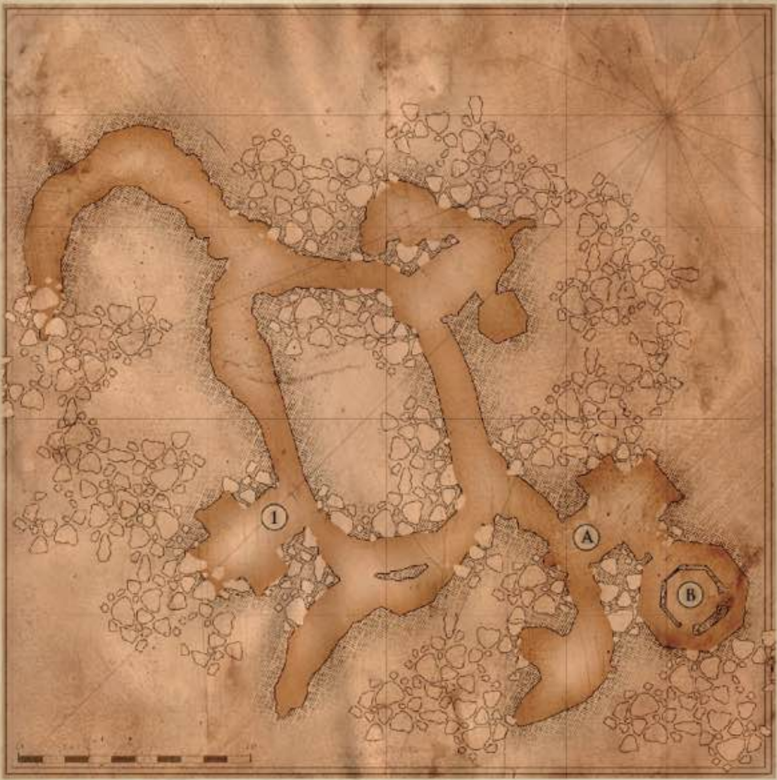
Le vieux château a été construit il y a des siècles et abritait le trône des rois de Temeria jusqu'à ce que la fille incestueuse du roi Foltest et de sa sœur meure à la naissance pour renaître sous la forme d'une strige assoiffée de sang. Le roi se refusait à éliminer sa propre progéniture, aussi a-t-il déménagé avec sa cour dans le château qui venait d'être bâti. La princesse fit libérée plus tard de cette malédiction, mais le château est resté vide et s'est détérioré avec le temps. Tout semble indiquer que cet endroit laissé à l'abandon est devenu un repaire dans lequel la Salamandre prépare ses opérations.



Legenda

- Ⓐ Entrée des catacombes par la falaise
- Ⓑ Cour
- Ⓒ Entrée des catacombes par la crypte
- Ⓓ Entrée des catacombes par la grotte
- Ⓔ Bateau
- ① De Wett
- ② Rayla mutante

Catacombes sous le château



Legende

Ⓐ Point de rendez-vous avec Azar
Ⓑ Bataille finale contre Azar
① Koshchey

Quêtes principales

Vengeance

Début : Avec Jaskier à la digue.
Objectif : Tuer Azar Javed.
Récompense : Les objets d'Azar : Le livre Les grands frères et le parchemin Elixir de cœur de koshchey.

De retour à Wyzima, vous vous retrouvez dans une ville déchirée par la guerre et vous commencez à rechercher Azar Javed.

1. Vous êtes de retour dans la ville dévorée par les flammes. Jaskier ① vous apprend que le laboratoire d'Azar se trouve quelque part vers la Vieille Wyzima. Commencez les recherches et acceptez la quête de votre choix parmi celles que vous propose Zoltan le nain : Une pluie de feu, Evasion du ghetto ou Nettoyage par le feu.
2. En arrivant dans la Vieille Wyzima, vous assistez à une brève scène d'attaque du Roi Foltest. Jacques de Aldersberg, le Grand maître de l'Ordre, le sauve d'une mort certaine face aux elfes rebelles. Jacques demande à être récompensé de son aide en étant nommé commandant de l'armée. Le roi refuse..
3. Foltest, que vous rencontrez dans la Vieille Wyzima, vous convie à une audience privée dans ses appartements. Vous recevez l'autorisation officielle du souverain d'anéantir définitivement la Salamandre.
4. Accomplissez les étapes 1 à 4 de la quête Son altesse la strige et entrez dans l'hôpital pendant la quête Evasion du ghetto, Une pluie de feu ou Nettoyage par le feu.
5. Allez voir Kalkstein ②. après avoir tué la mutante. L'alchimiste pense que ce monstre est le résultat des expériences de la Salamandre avec les secrets des sorceleurs. Quelqu'un dit avoir vu une créature mutante sortir du cimetière du marais. Cela pourrait indiquer que la base de la Salamandre se trouve quelque part dans le secteur.
6. Terminez la quête Une pluie de feu, Evasion du ghetto ou Nettoyage par le feu.
7. Lors de votre première visite au cimetière du marais, vous êtes attaqué par une horde de monstres. Ils sont exceptionnellement nombreux et difficiles à repousser. Vous êtes sauvé par le Grand maître. Dans un bref monologue, il vous expose sa vision du monde parfait que l'Ordre va instaurer et faire respecter.
8. Accomplissez les étapes 8 à 11 de la quête Son altesse la strige.
9. Velerad vous transmet un indice de la part de Foltest. Le roi pense que vous devriez chercher la Salamandre dans le vieux château, qui se trouve à l'est du cimetière du marais. Rendez-vous sur place.
10. En entrant dans le vieux château, vous rencontrez de Wett ①.
11. Traversez le marais pour trouver la Rayla mutante ② près des cabanes brûlées. Azar prétend lui avoir donné une "vraie vie" en créant l'humain parfait à partir de son corps. Vous devez la tuer. C'est un adversaire redoutable. Un conseil : tâchez de la vaincre avec des Signes offensifs en restant à bonne distance
12. Entrez dans la cour Ⓑ. Des gibets ont été plantés le long du chemin qui serpente sur la colline et des restes humains y sont toujours pendus, sûrement en guise d'avertissement. Plusieurs groupes de mutants vous y attendent.

Des secours arrivent pendant le combat contre le dernier groupe, qui est le plus fort :

- *Si vous êtes neutre, ce sera Triss avec l'armée de Temeria.*
- *Si vous êtes dans le camp des humains, ce sera l'Ordre commandé par Siegfried.*
- *Si vous êtes dans le camp des elfes, Yaevinn et les rebelles viendront à votre aide.*

13. Descendez dans les catacombes.

L'entrée disponible dépend du camp que vous avez choisi :

- *Si vous êtes neutre, vous entrez par la crypte* Ⓒ.
- *Si vous êtes dans le camp des rebelles, vous entrez par la chatière sous la falaise* Ⓐ.
- *Si vous êtes dans le camp des humains, vous entrez par la grotte* Ⓓ.

14. Avancez en éliminant les groupes de mutants qui vous barrent la route jusqu'à ce qu'Azar lâche Koshchey à vos trousses ①.

> Après la strige, c'est l'adversaire le plus puissant de ce chapitre : un crustacé mutant qui ressemble à un crabe géant. Nous vous recommandons de boire un élixir contre les poisons et un élixir du Blizzard pour augmenter votre vitesse, car malgré son poids et sa posture, Koshchey peut surprendre par sa rapidité. Faites votre possible pour l'empêcher de porter le moindre coup et votre adversaire tombera au bout de deux ou trois minutes. Pendant ce combat, utilisez le glaive d'argent, employez le style puissant et cachez-vous derrière le pilier si nécessaire.

15. Vous retrouvez Azar dans la salle Ⓐ Cette fois-ci, il vous envoie un groupe d'énormes mutants surdimensionnés. Ce sont des adversaires très lents, mais extrêmement résistants, qui ne sont pas très dangereux seuls, mais redoutables en groupe.
16. Vous arrivez à la dernière chambre ronde des appartements du roi Ⓑ. Affrontez Azar.

Si Berengar est vivant, il vient à votre secours et vous aide à vaincre le mage. Si vous l'avez tué dans le chapitre précédent, vous possédez son médaillon qui affaiblit considérablement Azar.

Azar n'est pas très résistant, mais il est en revanche très rapide et se bat avec deux types d'armes en même temps. Il peut vous aveugler du premier coup, vous mettre à terre du second et vous achever du troisième. Soyez prudent.

17. Fouillez la pièce après avoir vaincu Azar. Vous voyez Jacques de Aldersberg, le Grand maître de l'Ordre, dans le miroir. On dirait que le chevalier ne vous a pas tout dit.
18. Retournez dans la cour. Allez voir votre allié et rejoignez le bateau afin d'appareiller au plus vite pour Wyzima.

> Si vous avez des quêtes secondaires inachevées, c'est le moment de les terminer.

Fin du chapitre V.

Son altesse la Strige

Début : Avec le roi Foltest.
Objectif : Lever la malédiction qui pèse sur sa fille, la princesse Adda, qui a été transformée en strige, ou la tuer.
La roue du destin a tourné. Foltest vous fait affronter l'épreuve que vous avez dû endurer quelques années auparavant.

1. Foltest vous demande d'interroger quelques personnes qui résident au château. Triss, Velerad et de Wett vous apprennent que :
   • Adda est le fruit honteux d'une liaison entre Foltest et sa sœur.
   • Il est probable que quelqu'un ait aidé Adda à devenir une strige.
   • Le monstre dort généralement la journée, mais on l'a récemment aperçu avant la nuit dans Wyzima.
2. Le roi vous accorde une audience dans ses appartements. Vous lui promettez de libérer la strige de sa malédiction.
3. Adressez-vous au chambellan pour retourner à la Vieille Wyzima.
4. Entrez dans l'hôpital Ⓐ. Vous en profitez pour accomplir une étape de la quête Evasion du ghetto, Une pluie de feu ou Nettoyage par le feu.
5. Un soldat fait bientôt irruption dans l'hôpital en prétendant qu'il a vu la strige près de la tour enflammée Ⓑ. Rendez-vous sur place et terrassez le monstre.
6. Allez voir Kalkstein ②. La soi-disant strige était en fait un mutant né des expériences de la Salamandre. La tanière de la vraie strige se trouve dans l'église située au cœur du cimetière du marais. Vous recevez aussi la formule de l'Elixir d'inspiration de strige.
7. Terminez la quête Evasion du ghetto, Une pluie de feu ou Nettoyage par le feu pour entrer dans le cimetière.
8. Devant l'église, vous rencontrez un père désespéré ① qui attend le retour de son fils. Il vous donne des indications sur la position de la strige.
9. Velerad, ② qui a été envoyé par Foltest pour effacer toute preuve d'un crime, se joint à vous dans le but de libérer la princesse de sa malédiction. Entrez dans la crypte avec lui.

> A partir de maintenant, vous ne pouvez plus remonter à la surface tant que vous n'avez pas réglé le problème de la strige. Prenez le temps de vous équiper pour le combat et pensez à prendre des élixirs.

10. Que vous choisissiez de tuer la strige ou de lever la malédiction, un rude combat vous attend.
Buvez un élixir du Saule pour vous protéger contre les projections au sol et utilisez le Signe Quen qui vous donnera le temps de vous régénérer. Le glaive d'argent est une arme très efficace contre ce monstre, surtout si vous employez le style puissant combiné au Signe d'Igni.

Mise à mort

• Allumez un feu près de l'entrée du cachot avec le sarcophage et méditez jusqu'à minuit.
• Tuez la strige.
• Prenez le journal d'Ostrit dans le sarcophage et prélevez le cœur de la strige dans la carcasse du monstre.

Annulation de la malédiction

Allumez un feu près de l'entrée du cachot avec le sarcophage et méditez jusqu'à minuit.Tâchez d'éviter le combat avec la strige le plus longtemps possible. Utilisez votre glaive d'acier si vous n'avez pas d'autre choix, mais il vaut mieux la faire reculer avec le Signe d'Aard. Continuez comme ça jusqu'à ce que toutes les bougies soient éteintes dans le sarcophage. Quand la dernière bougie meurt, la malédiction est levée et Adda apparaît à la place de la strige. Parlez-lui.

Prenez le journal d'Ostrit dans le sarcophage.

11. Retournez à la surface et parlez à Velerad.

Si vous avez levé la malédiction d'Adda, vous recevez le glaive D'yaebl en récompense.

12. Allez voir de Wett au vieux château (quête Vengeance). Vous découvrez le responsable de la malédiction d'Adda. Un combat s'ensuit, à la suite duquel vous trouvez des notes expérimentales près du corps de votre adversaire.
13. La quête se termine par une conversation avec Foltest au début de l'épilogue.

Evasion du ghetto

Uniquement si vous avez rallié la cause des rebelles.

Début : Avec Zoltan sur la digue.

Si vous avez soutenu les Ecureuils dans les chapitres précédents, Zoltan vous demande d'escorter des réfugiés.

1. A votre arrivée dans la Vieille Wyzima, vous rencontrez Zoltan ①. Vous devez escorter deux groupes de réfugiés ④, ⑤ à l'hôpital Ⓐ.

Puisque vous avez rallié la Scoia'tael, vous allez devoir combattre les chevaliers de l'Ordre en chemin.

2. Une fois dans l'hôpital, allez parler à Shani pour accomplir les étapes 5 et 6 de la quête Son altesse la strige.
3. Retournez voir Shani après avoir tué la mutante. L'hôpital est attaqué par les chevaliers de l'Ordre qui n'acceptent pas que les infirmières portent secours aux non-humains. Eliminez les chevaliers.
4. Sortez de l'hôpital et sauvez la vie de Toruviel. Suivez-la jusqu'au repaire Ⓔ.

Toruviel vous attend au premier étage pour vous remercier. A en juger par le type de remerciement qu'elle vous réserve, elle doit vous être vraiment très reconnaissante.

5. Engagez le combat sous le commandement de Yaevinn. Vous devez vous frayer un chemin jusqu'au cimetière du marais en détruisant les barricades.
6. La quête se termine avec Zoltan dans le marais.

Une pluie de feu

Uniquement si vous êtes neutre.

Début : Avec Zoltan sur la digue.

Objectif : Secourir Shani dans la Vieille Wyzima.

Si vous êtes parvenu à rester neutre dans les chapitres précédents, on vous demande d'escorter les infirmières.

1. Zoltan vous demande de secourir Shani à l'hôpital. A votre arrivée dans la Vieille Wyzima, vous rencontrez les infirmières ①. Elles vous demandent de les escorter jusqu'à l'hôpital de la Vieille Wyzima Ⓐ.

Puisque vous êtes neutre, les deux factions vous sont hostiles, mais vous pouvez facilement éviter le combat, car les elfes concentrent leurs attaques sur les chevaliers de l'Ordre et vice-versa

2. Une fois dans l'hôpital, allez parler à Shani pour accomplir les étapes 5 et 6 de la quête Son altesse la strige.
3. Retournez voir Shani après avoir tué la mutante. L'hôpital est attaqué par les Ecureuils et dès que vous en êtes débarrassé, c'est l'Ordre qui fait son entrée. Vous devez vaincre les deux groupes.
4. Shani vous demande de l'escorter jusqu'au cimetière du marais, car elle a besoin de se ravitailler en remèdes auprès des druides. Si vous lui avez confié Alvin dans le chapitre III, vous voudrez aussi protéger votre bien-aimée.
5. Sortez de l'hôpital et suivez Shani en éliminant les groupes de goules, algoules, décharneurs, garkains et graveirs. Ces combats ne devraient pas vous poser de problème en employant le style de groupe. Vous pouvez venir à bout de tous les obstacles avec le Signe d'Aard.
6. Quand vous arrivez à destination, Shani vous quitte.

Vous pouvez maintenant retourner à l'hôpital de la Vieille Wyzima et accepter les témoignages de gratitude des infirmières que vous avez sauvées au début de la quête. Elles vous attendent au premier étage.

Nettoyage par le feu

Seulement si vous avez rallié le camp de l'Ordre.

Début : Avec Zoltan sur la digue.

Si vous vous êtes allié à l'Ordre dans le chapitre précédent, vous devez combattre les Ecureuils avec Rayla la Blanche.

1. A votre arrivée dans la Vieille Wyzima, vous rencontrez Rayla la Blanche ①. Vous devez faire une percée jusqu'à l'hôpital Ⓐ. En chemin, vous combattez les elfes en faisant un concours avec Rayla : celui qui tue le plus d'ennemis l'emporte.
2. Une fois dans l'hôpital, allez parler à Shani pour accomplir les étapes 5 et 6 de la quête Son altesse la strige.
3. Retournez voir Shani après avoir tué la mutante. L'hôpital est attaqué par la Scoia'tael qui n'accepte pas que les guerriers de la faction adverses soient soignés ici. Vous devez les éliminer.

Vous pouvez passer quelques moments agréables avec Rayla entre les scènes de combat.

4. Vous vous battez sur les barricades sous le commandement de Siegfried. Abattez un nombre suffisant d'ennemis avant de partir pour le cimetière du marais.
5. La quête se termine avec Siegfried dans le marais.

Quêtes secondaires

L'armure : deuxième partie

Début : Dans le chapitre IV : avec Berengar. Dans le chapitre V : avec Zoltan quand vous revenez au château (si vous êtes dans le camp des rebelles) ; avec Triss dans le château (si vous êtes neutre) ; avec Rayla la Blanche quand vous revenez au château (si vous êtes dans le camp de l'Ordre).
Objectif : Forger la légendaire armure du sorceleur.
Récompense : L'armure de Corbeau.
Selon le camp que vous avez choisi, la version l'armure légendaire du sorceleur que vous allez créer sera différente.

1. Vous devez vous adresser à la personne qui vous a été recommandée par un de vos alliés.
   • Kalkstein (Vieille Wyzima: ②), si vous êtes neutre;
   • Le forgeron nain (Vieille Wyzima: Ⓓ), si vous êtes dans le camp des rebelles;
   • L'armurier de l'Ordre (Vieille Wyzima: Ⓓ), si vous êtes dans le camp des humains.
2. Vous devez rassembler les éléments nécessaires : vous les trouverez tous dans le cimetière du marais. Certains d'entre eux étaient déjà disponibles dans le chapitre précédent.
   • Restes de l'armure de Corbeau : fouillez la crypte de Corbeau Ⓖ, elle est dans la tombe du Comte Cobus Ruyter.
   • Un morceau de l'armure du comte Ruyter : cherchez le sarcophage de Corbeau Ⓖ. Vous y trouverez également des fragments des secrets des sorceleurs, que le dernier sorceleur a emportés dans la tombe.
   • Notes d'un ménestrel elfe : cherchez-les dans une des tombes de la crypte de la strige Ⓓ.
   • Eléments spéciaux : vous les trouvez dans la quête Appareil des gnomes, Litanie de Saint Grégoire ou Formule magique.
3. Une fois que vous avez réuni les quatre éléments, retournez voir l'artisan que vous avez choisi, laissez-lui un peu de temps pour finir sont travail et retournez chercher votre armure quand elle est prête.

Caractéristiques de l'armure de Corbeau

Version elfique	Version neutre	Version de l'Ordre
Armure +7%	Dégâts subis -20%	Dégâts subis -30%
Endurance +150	Points de vitalité +75	Dégâts +10%
Régénération de vitalité et d'endurance + 5 %	Endurance +15	Points de vitalité +150
	Régénération de vitalité et d'endurance +5%	Endurance +15
	Résistance +25%	Régénération de vitalité et d'endurance + 10 %

L'armure : Appareil des gnomes

Seulement si vous avez rallié la cause des rebelles. Le forgeron vous demande de trouver un Recirculateur en alliage bifonctionnel et fibre d'acier.

1. Il y a une pierre de vision à l'entrée de la vieille mine dans le marais. Lancez la combinaison de Signes Igni, Igni, Aard dessus pour passer dans l'ancienne crypte.
2. Prenez le recirculateur en alliage bifonctionnel et fibre d'acier.

L'armure : Litanie de Saint Grégoire

Seulement si vous avez rallié le camp de l'Ordre. L'armurier vous demande de trouver la Litanie de Saint Grégoire.

1. Il y a une pierre de vision dans la crypte de la strige Ⓓ. Lancez la combinaison de Signes Aard, Aard, Igni, dessus pour passer dans l'ancienne crypte.
2. Prenez la Litanie de Saint Grégoire dans sa tombe. Vous pouvez aussi prendre l'amélioration temporaire de vos armes.

L'armure : Formule magique

Seulement si vous êtes neutre. Kalkstein vous demande de trouver la Formule magique.

1. Il y a une pierre de vision dans la grotte des réfugiés Ⓒ. Lancez la combinaison de Signes Aard, Igni, Aard dessus pour passer dans l'ancienne crypte.
2. Prenez la Formule magique dans un des coffres.

Boue et velours

Début : Avec Antoinette dans le château.

Objectif : Remettre l'argent aux réfugiés dans le marais.

Récompense : L'explosif Rêve du dragon et entre 300 et 900 orins (selon la somme que vous donnez aux réfugiés) ou seulement l'explosif.

La femme de chambre d'Antoinette vous demande de remettre l'argent aux cousins de sa maîtresse qui se cachent dans le marais.

1. Vous allez voir les trois groupes de réfugiés dans le cimetière du marais Ⓐ, Ⓑ, Ⓒ. A chaque fois que vous rencontrez l'un des cousins, vous pouvez :
   - Lui donner l'argent;
   - Garder l'argent pour vous.

   Si vous donnez l'argent, chaque cousin d'Antoinette vous signe un reçu.
2. Allez voir Jean-Pierre ③ le capitaine de la garde, dans la vieille Wyzima, pour clore le contrat.

Si vous avez gardé l'argent pour vous, vous devez restituer la somme non distribuée ou tuer le capitaine.

Contrats

Début : Au panneau d'affichage près de l'entrée de l'hôpital.
Récompense : : 250 orins par contrat (300 orins pour les contrats de la brouxe et des spectres).
Contrat sur les bloedzuigers :
Apportez 10 fioles de sang de bloedzuiger au druide Patriarche dans la grotte des druides (cimetière du marais Ⓐ). Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux bloedzuigers en lisant le livre Monstres des Marais.

Contrat sur les brouxes :
Apportez 6 fioles de sang de brouxe au capitaine Jean-Pierre (Vieille Wyzima: ③)). Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux brouxes en lisant le livre Vampires : Mythes et réalité.

Contrat sur les décharneurs :
Apportez 5 mâchoires de décharneurs au père désespéré près de la crypte de la strige (cimetière du marais: ①). Pour honorer ce contrat, vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux décharneurs en lisant le Livre de la Terreur et du Dégoût, Tome II.

Contrat sur les garkains :
Apportez 2 onces de salive de garkain à Kalkstein (Vieille Wyzima: ②). Pour débloquer la page du bestiaire consacrée à ces monstres, vous devez lire Vampires : Mythes et réalité ou parler à l'une des victimes contaminées dans la Vieille Wyzima.

Contrat sur les spectres :
Apportez 4 poignées de poussière de mort de spectre à Kalkstein (Vieille Wyzima: ②). Vous devez avoir débloqué la page du bestiaire consacrée aux décharneurs en lisant le livre Spectres, Fantômes et Damnés.

Trophées

Récompense : 1000 orins par trophée.

Le garkain
Apportez la tête de Wesper le garkain au Grand maître de la Chasse (cimetière du marais: Ⓐ). Vous trouverez le monstre la nuit près d'un des arbres autour de l'église dans le cimetière.

La femme vampire des marais
Apportez la tête de Lilly la brouxe au Grand maître de la Chasse (cimetière du marais: Ⓐ). Vous trouverez la femme vampire la nuit, près du Cercle du Tonnerre muet.

Vous recevez le Sihill runique de Mahakam ou la Lame lunaire en récompense pour avoir chassé dix monstres et rapporté leurs trophées à travers le jeu.

Epilogue

Quêtes

Les cendres de Wyzima

Début : Avec Jaskier.

Vous êtes sur le point de relever votre dernier défi dans lequel toutes les intrigues se rejoignent.

1. Parlez à votre allié.
   - Si vous êtes neutre, ce sera Triss. Si vous êtes dans le camp des elfes, ce sera Yaevinn. Si vous êtes dans le camp d l'Ordre, ce sera Siegfried.
   - Foltest veut s'allier avec ses voisins, en d'autres termes Radovid, le roi de Redania, pour mettre fin à la crise.
2. Allez voir Foltest.

Si vous êtes neutre, Triss devient la conseillère du roi. Si vous êtes dans le camp des elfes, Foltest promet l'amnistie aux rebelles. Mais pas à tous : Yaevinn se voit accorder le temps de quitter la Temeria. Si vous êtes dans le camp des humains, Siegfried est rappelé par le Grand maître de l'Ordre

Vous acceptez de supprimer le Grand maître pour rétablir l'ordre à Wyzima. Vous recevrez l'aide de Foltest et Radovid pour traverser la ville. Cette quête vous rapportera 8000 orins. Pendant ce temps, vous devez aussi terminer la quête Son altesse la strige.

Jaskier vous attend pas loin. Vous pouvez lui confier vos objets.

3. Tournez à droite et rejoignez le carrefour. Des mutants de l'Ordre attaquent des civils. Parlez à Siegfried.

Si vous êtes neutre, vous pouvez soit le tuer, soit le convaincre de vous laisser tranquille. Si vous êtes dans le camp des elfes, Siegfried commande les mutants et vous devez le tuer. Si vous êtes dans le camp des humains, Siegfried réalise que l'Ordre a sombré dans la décadence et rejoint le combat contre les mutants.

4. En suivant le Réfugié, vous entrez dans le repaire. Vous pouvez vous reposer à l'intérieur et demander l'opinion de certains des personnages principaux sur les derniers événements :
   - Vaska;
   - Vivaldi;
   - L'ermite;
   - Le révérend (s'il est vivant);
   - Vetala (que vous trouverez au sous-sol, si vous ne l'avez pas tué dans le chapitre III).
5. Ouvrez le coffre qui se trouve dans la cave et prenez La prophétie d'Ithlinne, la formule de l'Elixir de venin de zeugle (qui ajoute un talent Argent et un talent Or) et la clé de l'autre partie de la cave. Pour le moment, vous ne pouvez utiliser que le dernier objet. Débarrassez-vous des monstres, montez à l'étage et sortez par la fenêtre.
6. Dans le quartier des non-humains vous voyez des mutants attaquer les civils.

Si vous êtes neutre, vous rencontrez Yaevinn. Vous pouvez le tuer ou le convaincre de baisser les armes. Si vous êtes dans le camp des rebelles, Foltest envoie des soldats à votre secours. Ils vont vous aider à combattre les mutants. Si vous êtes dans le camp de l'Ordre, vous devez tuer Yaevinn.

7. Prenez la clé du chevalier de l'Ordre blessé. Si vous êtes dans le camp des elfes, vous devez d'abord l'achever. Si vous êtes neutre, c'est Triss qui vous la remet. Vous pouvez entrer dans une maison voisine et dans cette maison, vous trouverez un passage secret qui mène au nid de zeugle dans les égouts.
8. Le zeugle vous attend à la sortie. Vous devez le terrasser avant de vous frayer un chemin vers les bas-fonds à la force du glaive.

Qu'est-ce que le zeugle et comment le tuer ? Le zeugle est une créature abominable qui vit dans les égouts et se nourrit de tout ce qu'elle y trouve. Elle a un corps en forme d'ampoule hérissé de tentacules. Sous la membrane transparente, on peut voir les organes du monstre et les restes de nourriture à moitié digérés. Il est très venimeux et transmet de nombreuses maladies.

Face à un zeugle, il faut se concentrer principalement sur les tentacules. Quand il est sous l'eau, il en projette au moins cinq en même temps. Le style puissant est la seule tactique efficace contre lui. Quand vous lui avez coupé assez de tentacules, le corps du zeugle fait surface. Tailladez-le avec votre glaive en essayant de lui porter un maximum de coups le plus rapidement possible. Au bout d'un moment, le monstre replonge sous l'eau et recommence à vous attaquer avec ses tentacules que vous devez couper et ainsi de suite jusqu'à ce que vous veniez à bout de cette monstruosité.

9. Avancez tout droit, puis tournez à droite. Il y a une porte au bout de l'égout.
10. Vous arrivez à rejoindre le quartier pauvre. Au lieu de se battre, les habitants tombent à genoux et prient en écoutant les prophéties qui parlent de Tedd Deireadh. Ignorez-les et remontez. Dirigez-vous vers le quartier général de l'Ordre. Vous devez affronter plusieurs mutants assez puissants en chemin. Avant d'entrer, vous faites vos adieux à votre allié.
11. L'entrée de la grande salle du monastère est gardée par deux chevaliers. Vous devez les éliminer aussi. Récupérez la clé sur un des cadavres et continuez d'avancer.
12. Vous parlez au Grand maître, mais la conversation se termine de façon plutôt surprenante.

Reflets gelés

Début : Commence automatiquement à la fin de la quête Les cendres de Wyzima.
Le déroulement de cette quête dépend des choix que vous avez faits dans le jeu.

1. Vous êtes plongé dans une vision apocalyptique du monde de De Aldersberg. Sortez de la grotte. Vous êtes au milieu des étendues désolées et gelées de la future Wyzima après un cataclysme. Le Grand maître s'échappe vers la montagne en vous envoyant plusieurs iphrites.
2. Vous rejoignez votre alliée. Ce sera Triss ou Shani, selon les choix que vous avez faits dans le chapitre III.

Triss lance des sorts à vos adversaires et Shani vous soigne.

3. Vous affrontez des têtes-de-mort. Abigail apparaît sur le pont et vous donne des élixirs de l'Hirondelle. Elle vous parle aussi des monstres que vous venez de vaincre.

Si vous avez condamné Abigail à mort dans le chapitre I, vous devez la combattre. Si vous l'avez sauvée, la sorcière vous jette un sort qui améliore vos attributs.

4. Continuez d'avancer. Vous rencontrez le Grand maître devant l'entrée de la grotte.

SPOILER

5. Dans la grotte, vous avez une conversation avec le Roi de la Chasse Sauvage. Combattez les spectres.
6. Près de la sortie de la grotte, vous voyez apparaître un spectre qui se joindra à vous quelques temps si vous choisissez les bonnes répliques dans la conversation.

Si vous êtes neutre, ce sera Celina, le spectre de minuit, qui vous permettra de drainer l'énergie de vos adversaires. Si vous êtes dans le camp des elfes, ce sera Toruviel, grâce à qui vous obtiendrez les Glaives fougueux. Si vous êtes dans le camp de l'Ordre, c'est Rayla la Blanche qui apparaîtra en vous apportant un bouclier spécial qui drainera l'énergie de vos adversaires.

7. Continuez d'avancer. Tandis que vous gravissez la montagne vers le sommet, Jacques vous barre la route.

SPOILER

8. Continuez d'avancer. Vous rencontrez un autre spectre.

Si vous êtes dans le camp des elfes, c'est Siegfried. Si vous êtes dans le camp des humains, c'est Yaevinn. Si vous avez choisi de rester neutres, vous voyez apparaître Siegfried et Yaevinn. Dans tous les cas, la conversation se termine en combat.

9. Quelques pas plus loin, vous rencontrez un autre spectre. Cette fois-ci, c'est le fantôme d'Alvin. Le fantôme du garçon vous observe quelques secondes avant de s'évaporer.
10. Le Grand maître réapparaît.

SPOILER

11. Vous êtes presque arrivé au sommet. Vous rencontrez le dernier spectre, qui va se joindre à vous le temps d'un combat.

Si vous êtes avez levé la malédiction d'Adda, ce sera la strige. Si vous avez tué la strige, mais sauvé Vincent, c'est le loup-garou qui viendra vous aider. Si Adda et Vincent sont tous les deux morts, c'est de Wett qui vous rejoindra.

12. Vous sautez au-dessus de l'abîme avant que le pont de glace ne s'effondre. Battez-vous, puis faites vos adieux à vos alliés. Vous approchez maintenant du cœur de la vision et c'est seul que vous devez y faire face.

C'est votre dernière occasion de pouvoir méditer. A partir de maintenant, il n'y a plus de retour possible, vous ne pouvez qu'avancer.

13. C'est votre dernière conversation avec le Grand maître. Hélas, Jacques de Aldersberg refuse de baisser les armes et de trouver une issue pacifique. Une bataille s'ensuit.

La bataille finale est difficile… très difficile, même. Vous devez faire appel à toutes vos compétences, boire les bons élixirs et prier pour survivre. La première vague d'ennemis est un groupe de mutants super rapides. Si vous les laissez passer derrière vous, vous êtes mort en moins d'une seconde. Ces créatures ne sont pas très robustes, mais il est très difficile de les frapper avec précision. Vous devez utiliser votre glaive d'argent et employer le style de groupe.

La seconde vague compte rien moins que le cercle des iphrites et le Grand maître en personne. Les iphrites émergent lentement du cercle à mesure que la vitalité de De Aldersberg faiblit. Surveillez-les attentivement, car ils peuvent vous assommer et vous achever d'un seul coup. Le Grand maître est un adversaire très rapide, très puissant et très résistant. Affrontez-le en employant les mêmes techniques qu'avec Azar. Malheureusement pour vous, la situation se complique car la zone de combat se restreint. A chaque fois que vous touchez le cercle, vous subissez de graves blessures, or pour se battre avec deux glaives à la fois contre plusieurs ennemis de talent, il faut déjà beaucoup de concentration, de réflexes et une extraordinaire précision dans l'utilisation des différents styles.

14. A la fin de a bataille, le Roi de la Chasse Sauvage apparaît. Il vous parle du rôle que vous avez tenu dans les événements passés et veut prendre Jacques.

Le Roi de la Chasse Sauvage veut emporter l'âme du Grand maître avec lui. Vous pouvez l'affronter ou simplement la lui laisser si vous ne vous sentez pas la force de combattre un adversaire de plus. Pendant le combat contre la Chasse Sauvage, vous devez concentrer vos attaques sur le Roi, car sans lui, les autres spectres mourront.

15. Quelle que soit votre décision, le Grand maître de l'Ordre meurt et vous vous retrouvez à Wyzima avec Jaskier.

Noir.

La vision se décompose et vous revenez dans la cour. Les combats se taisent peu à peu et la situation politique revient à la normale. Vous fouillez la dépouille de Jacques de Aldersberg, ce fou jusque là si puissant et qui est maintenant parti, anéanti... mort.

Vous récupérez les secrets volés à Kaer Morhen et une certaine amulette en dimeritium qui ressemble étrangement à celle d'Alvin. D'ailleurs, où est Alvin ? Qu'a-t-il bien pu advenir de ce pauvre garçon?

Qui sait...

Reflets gelés

1. Conversation sur le destin. Son déroulement dépend de ce que vous avez dit à Alvin :

- *Le Grand maître voulait sauver le monde pour effacer le péché d'être "différent".*
- *Le Grand maître voulait sauver le monde pour utiliser judicieusement son don de prédiction de l'avenir.*
- *Chacun est l'architecte de son propre avenir et l'ambition de Jacques a atteint de tels sommets qu'il a voulu devenir le maître du monde, le charismatique sauveur de l'humanité.*

2. Conversation sur les autres races. Le Grand maître veut guider les humains vers le sud pour empêche leur extinction ou les transformer en têtes-de-mort. Le déroulement de la conversation dépend de ce que vous avez dit à Alvin :

- *Les autres races veulent empêcher le Grand maître d'atteindre son but.*
- *Les autres races ont fait leur temps, ce sont des créatures destinées à l'extermination qui ont eu leur chance de mourir dignement sur le champ de bataille.*
- *Les autres races n'étaient pas les ennemies du Grand maître, mais elles ont versé le premier sang.*

3. Conversation sur les sorceleurs. Le déroulement de la conversation dépend de ce que vous avez dit à Alvin :

- *Les sorceleurs détenaient de précieux secrets qu'ils ont voulu utiliser pour créer des hommes parfaits, mais ils ont manqué de recul et n'ont pas su avoir une vision d'ensemble de leur projet.*
- *Le temps des sorceleurs est révolu. C'est pourquoi le Grand maître voulait en créer une version nouvelle, meilleure.*
- *Les sorceleurs, comme tous les guerriers, sont trop sujets au doute et aux passions humaines. Ils sont trop faibles pour survivre.*

Note